

**DISEÑO DE UNA SECUENCIA DIDÁCTICA PARA EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS
A TRAVÉS DE UN VIDEOJUEGO DIRIGIDA A NIÑOS DE NIVEL A2 EN UN CURSO
DE EXTENSIÓN DE LA UNIVERSIDAD DEL VALLE**

Daniela Rivas Betancourth

Universidad Del Valle

Facultad de Humanidades

Escuela de Ciencias del Lenguaje

Santiago de Cali

2016

**DISEÑO DE UNA SECUENCIA DIDÁCTICA PARA EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS
A TRAVÉS DE UN VIDEOJUEGO DIRIGIDA A NIÑOS DE NIVEL A2 EN UN CURSO
DE EXTENSIÓN DE LA UNIVERSIDAD DEL VALLE**

Daniela Rivas Betancourth

Director:

Prof. Hugo Nelson Areiza Restrepo

Universidad Del Valle

Facultad de Humanidades

Escuela de Ciencias del Lenguaje

Lenguas Extranjeras

Santiago de Cali

2016

Contenido

1. Introducción	1
2. Objetivo general	3
3. Objetivos específicos	4
4. Preguntas problematizadoras	5
5. Justificación	6
6. Antecedentes	8
7. Marco teórico	14
7.1. Los videojuegos en la educación	15
7.6. Aprendizaje de las lenguas	29
8. Enfoques en la enseñanza de lenguas extranjeras (AICLE, ABT, ABP)	31
8.1. Metodología AICLE (Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas Extranjeras)	31
9. Metodología	43
9.1. Enfoque investigación-acción	43
9.2. Contexto y participantes	45
9.3. Técnicas de recolección de datos	47
10. Intervención	48
Tarea 1	50
Tarea 2	51
Tarea 3	51
Tarea 4	52
Tarea 5	53
11. Resultados	55
Tarea 1	58
Tarea 2	62
Tarea 3	66
Tarea 4	69
Tarea 5	71

11.1. Proyecto	75
12. Conclusiones.....	77
REFERENCIAS	81
Anexos.....	87

1. Introducción

La fuerza que han ido tomando las tecnologías actualmente en la sociedad ha cambiado diferentes aspectos de nuestra vida cotidiana. Algunos de estos cambios se pueden ver reflejados en la manera como nos comunicamos con los demás, la accesibilidad a la información, la facilidad y la practicidad de poder tener las cosas casi que de manera instantánea. No obstante, el uso de las nuevas tecnologías no ha tenido gran impacto dentro del ámbito educativo, especialmente en el aprendizaje de una segunda lengua extranjera. A pesar del gran potencial de las tecnologías, específicamente los videojuegos, muchas barreras necesitan ser superadas, para poder sacar provecho de sus beneficios. Muchas de estas barreras son causadas por muchos factores, entre ellos las creencias casi siempre negativas de los docentes frente la implementación de las TICS en sus salones de clases. Según Embert (2010) una de las posibilidades para cambiar dichas creencias es “ayudar a los maestros a entender cómo usar la tecnología para facilitar el aprendizaje significativo, que se define como aquella que permite a los estudiantes construir conocimiento profundo, que se puede aplicar a situaciones reales”. El uso adecuado de las tecnologías en la educación proporcionará mejores resultados en el desempeño del alumno y en su motivación por aprender.

Embert (2010) propone lo siguiente

Es el momento de cambiar nuestra forma de pensar lejos de la idea de que la tecnología proporciona una herramienta de enseñanza complementaria y asumir, al igual que con otras profesiones, que la tecnología es esencial para obtener resultados exitosos de rendimiento (es decir, el aprendizaje del estudiante). En pocas palabras, la enseñanza eficaz requiere de un uso eficaz a la tecnología.

Teniendo todo lo anterior en cuenta, la propuesta de emplear videojuegos y diseñar material adecuado para la enseñanza de una segunda lengua, dependerá del uso eficaz que se le dé y la percepción del docente frente a ello.

El siguiente trabajo presenta la implementación del videojuego *Minecraft* en la clase de inglés con niños entre los ocho y doce años. El videojuego *Minecraft* es un tipo de juego de mundo abierto donde el jugador entra en él de manera aleatoria en diferentes tipos de biomas o ecosistemas. La principal característica de este videojuego es su apariencia de 8bit donde cada material tiene forma cúbica y con lo cual se puede construir, armar y crear diferentes tipos de herramientas o diseñar diversos tipos de construcciones como refugios, casas, edificios entre otros.

Para comenzar, la primera sección expone los videojuegos en la educación, la definición y clasificación de videojuego. Este término se desglosa en dos tipos: videojuegos educativos y videojuegos de entretenimiento. Se continúa con estudios que hablan sobre los efectos positivos y negativos en los jóvenes. Las siguientes secciones presentan los modelos de enseñanza respecto al aprendizaje de una lengua extranjera, seguido de las visiones del lenguaje y cómo estas sirven para aprender una segunda lengua. Como parte esencial de este trabajo, se referencian los enfoques de enseñanza que sirvieron para el desarrollo de la secuencia. Dichos enfoques son los siguientes: AICLE (Aprendizaje integrado de contenidos y lenguas extranjeras), ABT (Aprendizaje Basado en Tareas), ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos) y por último, el trabajo en equipo/aprendizaje colaborativo. Luego, se realiza una breve descripción de la metodología usando como punto de referencia la investigación-acción, seguido por el contexto y los participantes, las técnicas que se emplearon para la recolección de datos, la intervención explicando cómo se realizó cada una de las cinco tareas, en qué consistió cada una y cómo se implementaron. Luego, se presenta el análisis de la evaluación en la implementación de cada tarea y las modificaciones que se hicieron para finalmente proponer una versión final de cada tarea. Finalmente se exponen las conclusiones.

2. Objetivo general

Diseñar una secuencia didáctica para el aprendizaje del inglés a través de un videojuego dirigida a niños de nivel A2 en un curso de extensión de la Universidad del Valle.

3. Objetivos específicos

- Explorar los gustos, intereses y necesidades del grupo de intervención.
- Seleccionar un videojuego apropiado para algunos estándares y contenidos del nivel.
- Seleccionar una propuesta pedagógica de enseñanza de lenguas extranjeras coherente con la propuesta curricular de la institución.
- Elaborar una propuesta pedagógica para integrar el videojuego a la enseñanza del inglés en el curso de extensión de la Universidad del Valle.
- Implementar y evaluar la secuencia didáctica.
- Presentar un diseño final luego de hacer una evaluación y ajustes respectivos.

4. Preguntas problematizadoras

- ¿Cómo integrar un videojuego en el contexto educativo y dentro de los contenidos de un curso de inglés?
- ¿Qué tipo de habilidades en el aprendizaje de una lengua se pueden aprender con un videojuego?
- ¿De qué manera se podría adoptar un videojuego de entretenimiento para responder al propósito del aprendizaje del inglés?
- ¿Cuáles son las perspectivas que tienen los alumnos frente a un videojuego como herramienta de aprendizaje?

5. Justificación

El lugar que ocupan las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) ha tomado gran fuerza durante los últimos años, retándonos a visualizar nuevas perspectivas de enseñanzas y nuevas herramientas, metodologías y recursos dentro del aula de clases. Según la autora Consuelo Belloch (s.f) “las TIC son el conjunto de tecnologías que reconocen el paso a la producción, tratamiento y comunicación de información presentada en diferentes contextos (texto, imagen, sonido)”. El principal instrumento relacionado a este concepto son las computadoras y softwares.

La implementación de las TIC dentro del aula de clase es un proyecto que se está llevando a cabo y que propuso el Ministerio de Educación en Colombia. Para Henao (2004) “Los multimedia permiten crear entornos de aprendizaje y estrategias didácticas en las cuales el acto de aprender se convierte en una experiencia vivencial que trasciende el ámbito de lo puramente cognoscitivo”.

El sistema educativo se ha enfrentado a una nueva generación de estudiantes cuya motivación e interés son cada vez menos notorios, debido al patrón de formación y educación que el método tradicional les ha ofrecido. Esto conlleva a que los docentes se preparen para una realidad completamente diferente y a que diseñen nuevas metodologías de aprendizaje. La creación de estrategias, materiales y nuevas formas de enseñar permitirán a los alumnos presenciar un ambiente llamativo que llamará su atención, motivación e interés. Así, las tecnologías de información y comunicaciones son herramientas que nos servirán para propiciar un ambiente y un aprendizaje eficaz.

Claudia Zea (2004) postula que:

Las nuevas tecnologías permiten favorecer el desarrollo de algunas destrezas y habilidades, difíciles de lograr con los medios tradicionales. En concreto, aquellas habilidades que permiten buscar, seleccionar, organizar y manejar nueva información; la autonomía en el proceso de aprender; actitudes necesarias para un buen aprendizaje como el auto concepto y la autoestima, la motivación interna, la disposición a aceptar y comprender múltiples puntos de vista; el respeto por el otro y sus opiniones, etc.

Es decir, que el uso de estas tecnologías dentro del salón de clases aporta un desarrollo en la búsqueda, selección y organización de la información. La aplicación de éstas permite al profesor y al estudiante interactuar con diferentes recursos que brindan un sin número de opciones y posibilidades. Esto facilita que el educando tenga una mayor autonomía en su proceso de aprendizaje y que el docente tenga la oportunidad de direccionarlo de forma más rápida y efectiva.

Ahora bien, teniendo en cuenta los nuevos objetivos de la educación de formar nuevos ciudadanos para una mejor sociedad, abierta, democrática y participativa MEN (2004), el uso de videojuegos se puede implementar como recurso para cumplir con dichos objetivos, puesto que a través de estos se evidencian los conceptos de cooperación y colaboración.

Por otro lado, es importante reconocer la falta de motivación que los estudiantes presentan en la escuela. Qué mejor manera de cambiar esta situación que creando nuevos recursos didácticos que involucren sus preferencias y que por ende, llamen su atención. En este orden de ideas, los videojuegos dentro del salón de clases pueden convertirse en una herramienta pedagógica importante.

La llegada de las nuevas tecnologías y la popularidad de estas establecen nuevos retos dentro de la educación.

Henao (2004) postula lo siguiente:

La fusión de informática, telecomunicaciones y medios audiovisuales constituye un poderoso agente de cambio para rediseñar entornos de aprendizaje y recursos didácticos. Con el apoyo de estas tecnologías resulta posible concebir modelos pedagógicos más flexibles y cualificados en cuanto al funcionamiento de la escuela, los contenidos del currículo, el rol del maestro y las experiencias de aprendizaje que se ofrecen al alumno.

Así, el videojuego se convierte en un recurso fundamental dentro de las instituciones educativas, ya que como fuente de innovación y cambio, permite la creación de nuevas metodologías de aprendizaje.

6. Antecedentes

Realizando una búsqueda de los diferentes estudios que se han hecho referentes al uso de los videojuegos en la educación, se encontró varios de estos sobre todo en países como los Estados Unidos y Asia. En lo que concierne a Colombia, se han encontrado muy pocas investigaciones; aunque es importante mencionar que esta nueva modalidad y el nuevo concepto de TIC han ayudado en la expansión, motivación e interés por indagar en el tema y se está empezando a considerar la idea de implementar videojuegos en el aula de clase en nuestro contexto. Incluso, existen plataformas en internet donde sus participantes son profesores y realizan actividades relacionadas al aprendizaje con videojuegos. En el siguiente enlace se puede tener una idea más clara de algunas páginas web similares <https://bchongkong.wordpress.com/2012/12/17/the-curfew/>. El aprendizaje por medio de videojuegos trata de que el docente encuentre una manera

efectiva de que sus alumnos aprendan de una manera diferente, única y creativa a partir de los contenidos que se encuentre en el videojuego seleccionado.

A continuación, se mencionan tres antecedentes relacionados a esta temática. Los siguientes antecedentes se encuentran ordenados de la siguiente manera: antecedente local, nacional y finalizando con uno internacional.

Un estudio realizado en la Universidad del Valle de la ciudad de Cali llamado *Design and Evaluation of an Augmented by Reality Game Prototype as a Part of a Didactic Proposal for Teaching English as a Second Language to Children Ages 8 to 11 in the Level A1*, Arevalo (2014), tuvo como principal objetivo diseñar y evaluar una propuesta didáctica que implica un juego de Realidad aumentada para enseñar Inglés como lengua extranjera en un grado de tercero de primaria en una escuela privada de la ciudad de Cali. Este estudio tuvo como objetivo, entender el proceso de diseño, la evaluación y el impacto de una propuesta didáctica teniendo como principal material un videojuego de realidad aumentada para poder así mejorar la comprensión en los estudiantes del concepto de entomología y además mejorar sus habilidades comunicativas. El estudio involucró catorce estudiantes, nueve niños y cinco niñas entre las edades de ocho a once años de tercer grado en un colegio privado monolingüe de la ciudad de Cali. Las preguntas problematizadoras fueron las siguientes:

¿Cómo puede el videojuego integrar el programa de inglés en el tercer grado para promover habilidades de comunicación?

¿Cómo puede un videojuego crear contextos en los que el idioma Inglés se puede aprender?

¿Cuáles son las metodologías lingüísticas adecuadas para diseñar un videojuego para el aprendizaje de idiomas Inglés?

¿Hasta qué punto puede un videojuego educativo motivar a los estudiantes para aprender inglés?

Este estudio utilizó dos métodos de diseño planteado por Dörnyei (2007) los cuales son cuantitativos y cualitativos. Antes de comenzar con la intervención, se realizó una evaluación para conocer las necesidades de los estudiantes. Como parte de la evaluación, también se llevó a cabo algunas observaciones de clase durante cinco clases por 5 horas y media, para poder así tener una mejor referencia de cómo se llevaba el desarrollo de las clases, la capacidad o competencia del lenguaje de los estudiantes, sus actitudes frente al inglés y los problemas que los estudiantes podrían tener respecto a sus habilidades comunicativas. También se realizó una entrevista a la profesora encargada del grupo. Para la realización y diseño del video juego de realidad aumentada contaron con el apoyo de un desarrollador de diario y una entrevista a un entomologista.

El nombre del videojuego fue “*Terrabug*”, el cual fue diseñado para amplificar el contexto de aprendizaje y motivarlos en diferentes tareas. El juego fue creado en 2D con el programa GameSalad ® y fue diseñado para Ipad y The Kindle Fire HD.

El propósito del videojuego era viajar desde el principio hasta el final del mapa con el objetivo de que el jugador o estudiantes realizaran una serie de misiones y resolver actividades de la vida real para así recoger información esencial a medida que se iba jugando. El rol principal del estudiante, era trabajar en grupos en la elaboración de actividades, llevando a cabo talleres en grupos y además escribir todos los insectos que iban recolectando en el juego y anotarlo en el *Bug book*.

Los resultados arrojaron que los estudiantes que se encontraban en el grupo experimental se beneficiaron de la propuesta didáctica fortaleciendo de esta manera sus habilidades comunicativas y mejorando así su conocimiento respecto a la entomología básica. Gracias a que

este estudio fue realizado por uno de los estudiantes de la carrera de licenciatura en lenguas extranjeras, se convierte entonces en un referente esencial para mi trabajo de grado y además que está muy relacionado a mi tema y me ayuda como guía para llevar a cabo un videojuego dentro del aula de clase, teniendo en cuenta el tipo de contexto, objetivos del curso y los diferentes recursos para acompañar la aplicación de este como diarios, tecnologías, etc. También el uso de teorías de aprendizaje mencionadas en este trabajo como por ejemplo, AICLE y trabajo colaborativo me ha ayudado a expandir mi horizonte de búsqueda para poder seguir progresando en mi investigación

La siguiente tesis de maestría fue realizada en Finlandia llamada *Learning English in Minecraft: A Case Study on Language Competences and Classroom Practices*, Mäkelä (2015) de la escuela de lenguaje de la Universidad de Tampere. Esta tesis cuenta la experiencia de haber trabajado la versión educativa de Minecraft Edu con niños de secundaria para el aprendizaje del inglés. Para comenzar, las preguntas problematizadoras fueron las siguientes:

1. ¿Qué problemas hay en el uso de los juegos multijugador de colaboración en el aula?
2. ¿Cómo podemos determinar qué partes de la lengua son entrenados en este tipo de juegos?

Se trabajó con estudiantes finlandeses de secundaria del curso de inglés como lengua extranjera. Se diseñaron dos intervenciones en donde los estudiantes desarrollaban problemas en grupos aplicando la teoría del aprendizaje colaborativo. En este proyecto se hace uso del videojuego Minecraft edu acompañándolo de blog, posts, entrevistas y diarios para llevar registro del progreso y evolución de los estudiantes. Como conclusiones, en la primera fase de la investigación se reveló que un gran obstáculo fue la poca motivación que tenían los estudiantes al idioma de aprendizaje, el cual, por fortuna, se resolvió gracias al apoyo de los estudiantes

extranjeros que propiciaron la motivación al uso del idioma para la resolución de las actividades.

Un punto importante a destacar del estudio es que juegos como Minecraft beneficia por su balance en la estructura de sus actividades y así mismo que estas sean de forma abierta. Por otra parte, el acompañamiento de estudiantes extranjeros propició el desarrollo de habilidades de solución cooperativa de problemas complejos.

La segunda fase reveló que la competencia pragmática fue la competencia más desarrollada por los estudiantes.

El autor no llega a unas conclusiones precisas dentro de su estudio, por el contrario, abre la posibilidad de continuar la investigación tomando ciertos puntos en cuenta como por ejemplo, cómo el cambio de condiciones afectan el aprendizaje de los estudiantes, el uso de juegos a largo plazo como una manera formal de enseñanza, etc. Esta investigación me muestra otra perspectiva del uso que se le puede dar a los videojuegos como medio formal de enseñanza de una lengua. La investigación realizada y las conclusiones que de allí se desprenden han sido de mucha ayuda para comprender que este tipo de investigaciones son solo un paso para poder comprender y darle un uso adecuado a las nuevas formas de enseñanza con videojuegos.

Por último, el siguiente estudio llamado *Using Video Game-Based Instruction in an EFL Program: Understanding the Power of Video Games in Education*, Guerrero (2011) profesor catedrático de la Universidad Pedagógica Nacional. Las preguntas problematizadoras fueron las siguientes:

¿Cuáles son las percepciones de la utilización de Grand Theft Auto San Andreas en la clase de Inglés como herramienta para la enseñanza de los estudiantes?

¿Cómo puede Grand Theft Auto San Andreas ser adaptados para servir al propósito de aprender Inglés?

Para empezar, el tipo estudio es investigación- acción donde se ponen a prueba las discusiones sobre el uso de videojuegos y aplicar estos en secuencias necesarias para el aprendizaje de una lengua extranjera. Se aplica con estudiantes de una academia militar de Colombia donde debido a las circunstancias de los estudiantes donde son sometidos a largas jornadas académicas y militares, se piensa en la investigación y aplicación de nuevas metodologías para facilitar el aprendizaje de un idioma extranjero. Las actividades se realizan dentro del contexto del personaje del videojuego “Grand Theft Auto: San Andreas” donde los estudiantes deben realizar descripciones de los lugares dentro del juego identificando diferentes lugares comerciales, lugares y regiones de los Estados Unidos. Asimismo, a medida que se desarrollan las actividades se realizan entrevistas y encuestas para medir la satisfacción y progreso que los estudiantes vean a través de las actividades propuestas por el docente.

Se observó que los estudiantes empezaron a usar otros recursos en línea tales como Word Reference, Google y enciclopedias libres como Wikipedia para contextualizarse y ver cómo funciona el juego. Al principio los estudiantes no tenían mucha idea de cómo jugar GTA, pero gracias a las ayudas anteriormente mencionadas les fue posible entender mucho mejor las mecánicas del juego. Gracias al uso de GTA en el salón de clases, fue posible también que los estudiantes aprendieran o se contextualizaran con las ciudades donde se desarrolla el juego como es el caso de Los Santos, que en el juego simula la ciudad de Los Ángeles California. Haciendo que aprendieran sobre la distribución etnográfica de esta ciudad, entendiendo que Los Ángeles es una de las ciudades con más afluencia de hispanos del Estado de California.

Como conclusión, se puede extraer que el videojuego GTA, generó en los estudiantes una mejor disposición hacia la clase de inglés dentro del semestre y de los que vinieron. De igual manera hubo estudiantes que no consideraron el uso de videojuegos como una estrategia eficaz en el aprendizaje de una lengua extranjera.

Este antecedente fue uno de los primeros que encontré referente al tema de enseñanza de lenguas por medio de videojuegos. Este estudio fue fuente de inspiración para escoger mi tema como trabajo de grado. Me parece muy ingenioso e innovador este trabajo ya que al ser *Grand Theft Auto* un videojuego un poco violento, el autor expone una nueva perspectiva o el lado pedagógico que este contiene en la enseñanza de una lengua extranjera. De esta manera, este proyecto me permitió recoger ideas básicas tales como: actividades como descripción de lugares, personajes, entre otras y que habilidades trabajar.

7. Marco teórico

El propósito de este capítulo, es exponer aquellos conceptos que se aplicaron e integraron durante el proyecto y que fueron necesarios y pertinentes para cumplir con el objetivo de demostrar su aplicabilidad durante la realización del proyecto. El siguiente marco teórico está organizado en varios temas secuenciales cuyos conceptos y enfoques están relacionados entre sí. Por ende, se hace mención al concepto de videojuego como noción general, aludiendo su significado y clasificación, de esta manera se llega a dos conceptos claves que son videojuegos de entretenimiento y los videojuegos educativos. En este apartado se tocan temas como las implicaciones y uso que tienen este tipo de videojuegos en el contexto social y cómo estos pueden ser empleados en entornos educativos. Luego se presenta algunas corrientes que están implicadas en el aprendizaje de una lengua extranjera, su relación con el aprendizaje del inglés o

una lengua extranjera por medio de un videojuego y como incluso un videojuego puede contener dentro de su diseño de jugabilidad dichos modelos. También, se desarrolla de manera breve los modelos de enseñanza de una lengua extranjera desde el conductista hasta el constructivista, y como *Minecraft* puede relacionarse con un modelo de aprendizaje constructivista y qué enfoques de enseñanza de una lengua extranjera puede incorporar el uso de un videojuego.

7.1. Los videojuegos en la educación

Existen diferentes autores que nos muestran varias definiciones de lo que significa el concepto de videojuego, sin embargo cada definición es totalmente diferente una a la otra ya que cada autor hace hincapié en diferentes aspectos como componente tecnológicos, tipo de videojuego o soporte en que se juega.

Para la R.A.E un videojuego es “un dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor o de un ordenador”.

Por otra parte, Martínez Borda (2006), establece los niveles de interacción entre el medio y el jugador, “porque no es lo mismo jugar en una máquina tragaperras (electrónica, lúdica, informática y soporte visual) que jugar con un *joystick* en una pantalla de ordenador o televisión, la interacción que se da entre el medio y el jugador no es igual”.

Gros y el Grupo F9 (1998, p. 20) aportan una definición un poco más completa tomando así casi todos los elementos que componen un videojuego

Todo juego electrónico con objetivos esencialmente lúdicos, que se sirve de la tecnología informática y permite la interacción a tiempo real del jugador con la máquina, y en el que la acción se desarrolla fundamentalmente sobre un soporte visual (que puede ser la pantalla de una consola, de un ordenador personal, de un televisor o cualquier otro soporte semejante).

Hay que tener en cuenta que en esta definición no hace hincapié a lo que es la parte de interacción entre las personas.

De manera curiosa, la definición que aparece en Wikipedia sí hace mención a lo que es la interacción

Un videojuego o juego de video es un juego electrónico en el que una o más personas interactúan, por medio de un controlador, con un dispositivo dotado de imágenes de vídeo. Este dispositivo electrónico, conocido genéricamente como «plataforma», puede ser una computadora, una máquina arcade, una videoconsola o un dispositivo portátil (un teléfono móvil, por ejemplo).

Aunque existen diferentes significados de lo que es el videojuego en general, es importante tener en cuenta aquella que integre la interacción no solo entre jugador y consola, sino también la interacción entre varias personas, ya que por propósitos de este trabajo se tendrá en cuenta la interacción y colaboración entre los diferentes miembros y el videojuego. A partir de dichas definiciones podríamos tener una idea más clara de lo que puede significar este término y poder así abarcar el tema de una manera mucho más provechosa.

Ahora bien, cuando hablamos de cómo se clasifican los videojuegos, existen diferentes tipos de clasificación dependiendo de diferentes factores como por ejemplo según el medio utilizado, es decir, consola, dispositivos móviles, etc. Luego, está la clasificación atendiendo al público objetivo, es decir si es para niños, jóvenes o adultos y de esto se encarga El código PEGI. El código PEGI (Pan European Game Information) es un código de autorregulación encargado de establecer la clasificación por edades. Este concepto dio sus primeras apariciones en el año 2003. Por consiguiente, El código PEGI especifica esta clasificación por edades y los descriptores de su

contenido. En la **figura 1** podemos apreciar logotipos usados por PEGI para la clasificación de edades y contenidos.

Figura. 1. Logotipos usados por PEGI para la clasificación de edades y contenidos



Tomado de: [<http://www.pegi.info>].

Por último, está la última clasificación llamada clasificación de videojuegos según el contenido el cual será en el que nos vamos a enfatizar en este apartado. Gros y el Group F9 (2004), clasifican los videojuegos en siete tipos distintos teniendo en cuenta las tipologías del mismo como la siguiente: Arcade, hace referencia, a los diferentes obstáculos de dificultad creciente en los que el jugador como personaje debe matar los enemigos y recoger ciertos ítems para continuar el juego. Los de aventura, bajo el indicio de obtener un objetivo fijo en un ambiente de dilema y peligro, el jugador debe superar múltiples experimentos de resolución de problemas, enigmas y luchas. Los videojuegos de estrategia, se trata de que el jugador debe controlar diversas variables para lograr un fin determinado. Los de rol, consiste cuando uno o más personajes eximen un determinado papel o personalidad. Simuladores, que representan escenarios o actividades complejas como por ejemplo los simuladores de vuelo, los de

conducción de vehículos o los de realización de deportes concretos. Educativos, juegos en los que prima la finalidad educativa sobre todo. Juegos de mesa, que se parecen a los juegos de mesa tradicionales. En la **tabla 1** podemos ver la clasificación de los videojuegos según su contenido.

Tabla 1: Tabla realizada por autoría propia.

Clasificación de los videojuegos según el contenido.

Genero	Subgenero
Arcade	Lucha uno contra uno y disparos
Plataformas	
Aventura	De acción De sigilo De terror
Aventura Grafica	
Rol o RPG	
Estrategia	En tiempo real Por turnos
Deportivo	Tradicionales de conducción Wii

Simulación	Instrumental o tecnológica
	Social
	Construcción
	Cuidado animal
	Musical
	Otros
Puzzle	Habilidad mental

Continuacion tabla 1

Así como existen los videojuegos de entretenimiento, el cual su único objetivo es que su público este en un ambiente en el cual pueda realizar diferentes cosas como, explorar, realizar misiones y resolver problemas, con el único fin de entretener, existe también los juegos educativos o juegos serios (serious games). Los juegos serios según Derryberry (2007) están diseñados con la intención de mejorar algunos aspectos específicos del aprendizaje y los jugadores ya vienen con esas expectativas. Los juegos serios, se utilizan en el entrenamiento de servicios de emergencia, en el entrenamiento militar, en la educación corporativa, en el cuidado de la salud, y en muchos otros sectores de la sociedad. También se pueden encontrar en todos los niveles de la educación, en todos los tipos de escuelas y universidades de todo el mundo.

Se ha encontrado que los videojuegos educativos pueden ser medios de enseñanza eficaces en una extensa gama de dominios. Los videojuegos educativos ayudan y fortalecen el comportamiento del estudiante, promueven la participación activa en múltiples ocasiones y proporcionan objetivos claros, (Gentil y Gentiles, 2008). Los Videojuegos educativos se han utilizado con éxito para enseñar a los estudiantes diferentes asignaturas como matemáticas,

lectura, y la biología (Murphy, Peniel, Means, Korbak, & Whaley, 2002). Los videojuegos educativos también se pueden manipular para explicar las condiciones de salud y promover estilos de vida más saludables. Una variedad de estudios han manifestado cómo estos pueden ser utilizados como herramientas para la enseñanza para comprender las condiciones de salud tales como el cáncer y la diabetes.

En cierta manera, los videojuegos incentivan a los jóvenes a crear un ambiente colaborativo entre cada miembro y en cierta medida es parecido a los espacios creados por el aprendizaje colaborativo y cooperativo en la que los participantes comparten información y aprenden de los otros. Algunos ejemplos de esto son los videojuegos multijugador que no solo desarrollan la competitividad, sino que también la colaboración y ayuda a motivarlos a unirse en equipo y así crear estrategias y competir con el otro equipo. Además en los juegos de rol multijugador masivos (MMORPGs) sus miembros pueden crear equipos, compartir información vía chat o video llamadas y así aprender con los demás. Aquellos que son principiantes se pueden ayudar de aquellos que ya saben un poco más.

7.2. Efectos negativos y positivos del uso de videojuegos.

Desde el origen de los videojuegos hasta su evolución, existen ciertos estereotipos asociados a lo negativo y perjudicial para la salud física y mental y el uso desmesurado que se le daba o se le da al videojuego. Estos estereotipos surgen de algunas realidades y experiencias negativas con respecto al impacto de los videojuegos en el comportamiento y desarrollo de los jóvenes y niños. Se suele escuchar quejas y cierta preocupación por parte de padres y docentes acerca de cómo su hijo y alumnos están siendo cada vez más absorbidos por los videojuegos causando en ellos factores como distractores, rebeldía y obsesión por pasar todo el día frente a la pantalla. En

efecto, se han realizado diversas investigaciones en las cuales se ha demostrado que el darle un uso excesivo a estas nuevas tecnologías puede ocasionar efectos negativos en la persona. Por ejemplo, algunos estudios experimentales confirman que los videojuegos violentos pueden aumentar cogniciones agresivas, afectar el comportamiento tanto en contextos inmediatos y a largo plazo (Anderson y Dill, 2000; Anderson, Gentile, y Buckley, 2007; Anderson et al., 2010).

No obstante, jugar con videojuegos se ha relacionado con un mejor rendimiento en muchas tareas visuales y espaciales. Esto se evidencia cuando el jugador tiene que extraer información de la pantalla. Green and Bavelier (2007) señalan que las personas que suelen jugar videojuegos poseen tiempos de reacción visuales más rápidos y que desarrollan habilidades respecto a la localización de destino y rotación mental. Los estudios experimentales han manifestado que sólo 10 horas de videojuego, pueden optimizar dichas destrezas.

7.3. Literacidad y videojuegos

Se podría pensar en los videojuegos como una forma más de *literacidad* dentro de la perspectiva de nuevas literacidades. Por lo tanto, dado su auge, se considera una práctica de *literacidad* que hace parte de la vida cotidiana en nuestra sociedad que debe integrarse a la escuela dentro de todo el conjunto de literacidades disponibles para leer el mundo e interactuar en él.

Ahora bien, cuando pensamos en *literacidad* pensamos en la habilidad de cada individuo para leer y escribir; pero qué tal si pensamos en una nueva *literacidad* menos tradicional como son los videojuegos. Según Gee (2003), cuando la gente aprende a jugar un videojuego, están aprendiendo una nueva *literacidad*. En su libro “What videogames have to teach us” el autor postula una pregunta clave ¿Por qué deberíamos de pensar en *literacidad* de una manera más amplia?

Primero en un mundo cada vez más globalizado y que está en constante comunicación la lengua como tal no es el único medio de comunicación. Gee (2003) menciona que en nuestros días las imágenes, símbolos, diagramas, gráficas y demás símbolos visuales cumplen un papel significativo. Para este autor, la idea de “literacidad visual” es otra manera de poder ser capaz de leer e interpretar el mensaje que el anunciante quiere dar a conocer dependiendo de factores como sus intereses y las intencionalidades. Además, enfatiza como estas imágenes van tomando cada vez más espacio en las revistas, libros, periódicos, etc. cada uno de estos textos yuxtaponen palabras e imágenes. Al ser las imágenes más relevantes que las palabras, estas primeras ya vienen con un significado dependiente de las palabras. Para Gee (2003), los textos de ciencias ya contienen esta organización en sus libros. Además, el autor insiste en que si la persona puede leer las imágenes, no habrá necesidad de recuperar el significado que se encuentra en las palabras. Este modo de escritura es llamada “*multimodal texts*”, es decir, textos que combinan palabras e imágenes.

A partir de esta explicación Gee da su respuesta de la pregunta realizada antes. Incluso aporta otra respuesta: “A pesar de que la lectura y la escritura parecen tan centrales en lo que significa la alfabetización tradicional, la lectura y la escritura no son tales asuntos generales y evidentes, como podría parecer a primera vista. Después de todo, no solo leemos o escribimos; más bien, siempre leemos o escribimos algo de alguna manera.” Gee (2003).

Existe una gran variedad de textos como por ejemplo presentes en las revistas, los periódicos, existen los ensayos, los comics, la poesía, las canciones de rap etc. cada uno de estos textos, poseen una manera distinta de leerlos y para escribirlos no existe una regla estándar para cada uno. Esto Gee lo llama como *literacidades* diferentes. Cada una comprende una cultura

diferente, una regla y un requerimiento diferente. Para este autor la *literacidad* es un concepto múltiple en sus palabras dice: “Literacidad como concebido tradicionalmente para implicar sólo la impresión, no es algo unitario, sino un asunto múltiple”.

Pasando al tema de los videojuegos, este concepto abarca lo que es para Gee una nueva manera de aprender a leer. “Los videojuegos no van a sustituir a los libros; se sentarán junto a ellos, interactuarán con ellos y cambiarán su papel en la sociedad de diversas maneras, como, de hecho, ya lo están haciendo fuertemente con las películas”

En su capítulo “Lectura, desarrollo de lenguaje, videojuegos y aprendizaje en el Siglo XXI” Gee (2010) menciona el caso del estancamiento que viven los niños en cuarto grado de primaria, cuando les presentan textos con un lenguaje especializado que requiere de un nivel de entendimiento que nunca antes habían presenciado y experimentado. Sin embargo, muchas empresas de juegos y videojuegos preparan a los niños a enfrentarse a este tipo de lenguaje complejo que contienen los libros de ciencias, lenguaje, etc. Como ejemplo específico para argumentar lo anterior las cartas del juego YU-GI-OH, contienen una gran variedad de textos con un lenguaje complejo que involucra reglas. Esto se juega en un versus con uno o más jugadores o también se puede jugar como videojuego. Durante el juego, los jugadores deben leer las cartas, debatir los poderes de cada carta o personaje contrastando y comparando cada carta cuando las intercambian. Al debatir, los niños deben hacer uso de vocabulario especializado, rasgos discursivos y estructuras semánticas y cuando desean explorar un poco más se sirven del internet.

Este es el tipo de texto que muchos niños de 7 años pueden manipular de una manera muy natural; no obstante es un texto que involucra un lenguaje superior al que muchos niños verán al llegar a secundaria o incluso en bachillerato. En palabras de Gee (2010)

La compañía de Yu-Gi-Oh ha diseñado tal funcionalidad lúcida porque les permite vender 10,000 cartas conectadas a un lenguaje y práctica completamente esotéricos. Se basa directamente en el amor de los niños por el dominio y la especialización. Sería bueno que las escuelas hicieran lo mismo. Sería bueno que el lenguaje de las ciencias en los primeros grados escolares se enseñara de tal manera lúcidamente funcional. Raramente se hace.

Gee (2010), habla de dos entendimientos **importantes** durante el enfoque que él llama “La trayectoria para el desarrollo de la lectura”, estos dos entendimientos son: “entendimiento situado” y “entendimiento verbal”. Un entendimiento situado de un concepto o palabra involucra la destreza de utilizar la palabra o deducir el concepto de **manera** que sean adaptables a diferentes situaciones determinadas de uso. Un entendimiento general o verbal involucra la destreza de expresar el entendimiento propio en otras palabras o principios generales.

Esta perspectiva pone énfasis en el conocimiento ligado a actividades y a experiencias en el mundo en vez de conocimientos como datos e información, y conocimientos situados en contraposición a entendimientos verbales, tiene muchas aplicaciones para la naturaleza de la enseñanza y el aprendizaje, al igual que para la evaluación de la enseñanza y el aprendizaje. Gee (2010).

Para explicar el entendimiento situado el autor hace referencia a otro término llamado aprendizaje “similar al juego”. Los textos o instructivos que vienen acompañados de ciertos videojuegos no tienen mucho sentido hasta que se haya jugado el juego, es allí cuando el jugador logra entender con más precisión. Gee (2010) postula que “el lenguaje especializado en cualquier

dominio -juegos o ciencia no tiene significado situado y por lo tanto ningún significado es lúcido o aplicable sólo y hasta que uno haya jugado el juego”.

Es entonces cuando se llega a comparar este aprendizaje con la enseñanza que se recibe en la educación. Muchas veces, en la educación se lee el manual sin antes haber jugado el juego. Es decir, se adquiere el conocimiento a través de lecturas y libros de texto sin antes haber presenciado de forma física el concepto a estudiar.

Gee (2010) justifica que una aproximación al aprendizaje que reproduzca un juego a lo cual hace referencia no al hecho de "divertirse" sino a reflexionar dentro de y con las simulaciones de una manera clara y concisa, un rumbo bien representado en los videojuegos comerciales da un gran potencial como cimiento para un aprendizaje que lleve a resolver problemas y no solamente a aprobar un examen escolar de lápiz y papel.

7.4. Métodos de aprendizaje y su relación con el videojuego

Algunas de las teorías pedagógicas que podrían estar relacionadas con el videojuego se clasifican en las siguientes: Cognitivismo, conductismo y constructivismo. Cada una de estas teorías se encuentra en cierta medida de manera intrínseca en el videojuego. Ejemplos específicos de cada una de estas corrientes son los siguientes: La corriente pedagógica del cognitivismo se basa en crear situaciones para un aprendizaje por medio de la práctica, haciendo el aprendizaje más significativo, incrementa en los estudiantes la habilidad para explorar, aprender y generar estrategias metacognitivas y por último los preconceptos de los estudiantes son utilizados para aprender y solucionar problemas. Debe integrar sus conocimientos anteriores con los nuevos. Estos principios se aplican a los videojuegos. Minecraft que desde un punto de vista pedagógico cognitivista, se podría tomar como ejemplo de esta corriente pedagógica, donde crea un mundo

de exploración donde el jugador aprende de una manera significativa por medio de la práctica e interacción con el videojuego y utilizando los preconceptos de cada jugador para que este los manipule para aprender a solucionar un problema como por ejemplo como construir una pica o una hacha para cortar árboles. La teoría cognitivista, hace hincapié en los conocimientos previos que posee el individuo y que mediante los hechos externos, se actualiza dicho conocimiento o mapa interno.

Respecto al conductismo, Skinner (1970), postula que éste es el estudio del comportamiento o conducta observable de los sujetos en interacción con el medio que los rodea. Él plantea además, que toda conducta humana es fruto de repetición y que la enseñanza debe estar aplicada a la vida cotidiana. La utilización de los videojuegos en el ámbito didáctico se debe al condicionamiento operante de Skinner, donde la enseñanza se propicia gracias a las uniones entre los estímulos y respuestas, es decir, reflejos que ocasionan los estímulos – respuesta- refuerzo. El principio de reforzamiento condicionado es el siguiente: Un estímulo que originalmente no se refuerza puede hacerse reforzante por medio del acompañamiento repetido con otro que si lo es, (Keller y Schoenfeld, 1950, pp 69). Por consiguiente, por medio del condicionamiento, toma el poder de actuar como reforzador, lo que con frecuencia se denota con expresiones de reforzamiento secundario o distinción obtenida, (Gordon H. Bower, 2006). El principio de ensayo y error con reforzamiento y repetición es igual al aplicado en los videojuegos. Por ejemplo en el videojuego de Mario Bros, cuando cometes un error debes de volver al inicio repitiéndose así el mismo proceso hasta que el jugador aprenda por medio de este reforzamiento a resolver los obstáculos presentados en el juego. Dentro del contexto educativo cuando el docente refuerza y repite lo que el estudiante ha aprendido previamente este tendrá un efecto positivo en su aprendizaje. Felicia (2009) plantea que en el enfoque conductista los

individuos no son responsables inmediatos de su aprendizaje, sino, están establecidos a reaccionar a los estímulos.

Un ejemplo puntual y a manera de explicación, desde un punto de vista pedagógico es el videojuego *Angry Birds* el cual posee un enfoque conductista. En sus primeros niveles el refuerzo es inmediato ya que al apuntar a cualquier punto como objetivo permitirá que este sea exitoso y pasar al siguiente nivel, de esta manera se refuerza cada vez la conducta de apuntar y disparar al pájaro. También se habla del reforzamiento positivo en el cual también se puede ver reflejado en este videojuego cuando se establece una recompensa por jugar como estrellas, puntos, vidas o pasar de nivel.

Haciendo referencia al modelo constructivista, esta teoría alude al aprendizaje que experimenta el sujeto por medio de la interacción con su entorno y sus similares. La teoría del Constructivismo Social de Vigotsky (1978) postula que el hombre es un ser social por excelencia, que aprende por las personas y el medio que lo rodean; por lo tanto, el conocimiento mismo es un producto social. En esta teoría, Vigotsky manifiesta el ‘Origen social de la mente’, y asevera que el desarrollo humano no es resultado solo de la herencia genética, sino que se origina gracias a la actividad social y cultural; de esta manera, lo que asemeja el individuo es básicamente un reflejo de lo que sucede en la interacción social, en una sociedad definitiva y un período histórico. Por otra parte, para Vigotsky la educación no se sujeta a la adquisición de inquisiciones, sino que compone un inicio del desarrollo del individuo, siempre y cuando se le suministre instrumentos, técnicas interiores y operaciones intelectuales. Vigotsky expone que los procesos psicológicos superiores: lenguaje, atención, memoria, conceptualización, juego simbólico, lecto-escritura, actitudes y razonamiento son fruto de las relaciones sociales que posee la persona con sus

semejantes, estas se mezclan culturalmente con varios individuos para luego interiorizarse o hacerse parte de la persona. Cada función mental superior, inicialmente es social y después es personal.

Los videojuegos hoy en día tienen aportes innovadores como finales abiertos o de colaboración (sobre todo en juegos de características online), que facilita el acercamiento del punto de vista constructivista de la enseñanza de interactuar con otras personas u otros jugadores. De igual manera, *Minecraft* es un ejemplo pertinente para esta teoría debido a la oportunidad que les da a sus jugadores de poder interactuar con otras personas y a su vez poder construir conocimiento con los demás miembros del juego.

7.5. Los videojuegos en el aprendizaje de una lengua.

Los videojuegos son beneficiosos ya que su contenido incluye una gran variedad de tópicos que se podría trabajar en un salón de clase. Muchos favorecen al adecuado desarrollo de las habilidades motoras, espaciales y también al manejo de las TIC. Se puede enseñar sobre hechos (conocimientos, memoria, repeticiones), principios (relación causa-efecto) y resolución de problemas difíciles y ampliar así la creatividad o a contribuir con ejemplos prácticos de una noción y normas que son complejas de explicar en el mundo real. Pueden ser bastantes beneficiosas al momento de poner en practica experimentos peligrosos, como puede ser el uso de químicos tóxicos.

Sin embargo, pese a que no todos los videojuegos se han diseñado con el objetivo de enseñar, estos poseen cualidades pedagógicas para incentivar y alentar las habilidades cognitivas de los estudiantes.

Así mismo, los videojuegos se basan en la hipótesis de *aprender practicando* muchas veces este tipo de ambientes pueden ser adecuados para los estudiantes que son más pragmáticos, que prefieren hacer en vez de repetir información para su correcto aprendizaje. Tal experiencia permitirá un mejor entendimiento de conceptos que pueden ser aburridos o complejos para los estudiantes.

7.6. Aprendizaje de las lenguas

La adquisición de una primera y segunda lengua abarca diferentes visiones y opiniones de diversos autores de diferentes disciplinas. El concepto de adquisición de primera y segunda lengua ha sido estudiado por diferentes disciplinas a lo largo del tiempo, aplicando diversos principios teóricos y enfoques metodológicos. Dichos principios y enfoques confluyen contribuciones científicas tales como la lingüística aplicada, la psicología, especialmente la psicolingüística, la sociolingüística, antropología, filosofía y la didáctica. Además, han sido parte de la definición de la enseñanza y aprendizaje de segundas lenguas/lenguas extranjeras. Para explicar de una manera más detallada cada una de los enfoques que están relacionadas a las visiones del lenguaje, se hará una explicación breve de algunos de estos.

Empezando desde el modelo conductista, Watson (1924) resguardó la idea de una psicología que pensaba meritoria la conducta como objeto de estudio, y no la de un método para estudiar la conciencia. En el modelo conductista, se hace una estrecha relación entre la adquisición con la imitación y el reforzamiento. El conductismo, hace referencia al aprendizaje como consecuencia de una formación de prácticas o hábitos. Básicamente lo que hace el conductismo es relacionar el aprendizaje de una lengua con el ensayo y el error en su acción. A partir de esto, se creó el método audio verbal el cual consistía en la enseñanza de habilidades perceptivo-motoras por medio de tareas de memorización ejercicios y repeticiones constantes.

En lo que respecta a Chomsky (1965) este autor considera que el aprendizaje de una lengua va más allá de los procesos y hábitos de repetición y memorización, se deben de tener en cuenta los procesos mentales. Según Chomsky, el hombre tiene una gran capacidad y saber lingüística para poseer y manipular las reglas gramaticales para luego adoptarlas y con ellas producir enunciados para comunicarse con otros. Esta capacidad se da de manera natural como las demás capacidades ya sean visual, auditiva, etc. El niño nace con una predisposición para la capacidad lingüística. Para Mayor (1994) “la capacidad lingüística funciona como un verdadero órgano mental, que es propio de la especie humana, que radica en el sistema nervioso central y que, por tanto, es de carácter innato”

Ahora bien, de acuerdo al cognitivismo el lenguaje se aprende no de una manera aislada y autónoma, sino adyacente con otras capacidades innatas al ser humano. La adquisición de una segunda lengua dentro del cognitivismo debe ser practicada con situaciones significativas. Esto quiere decir, que el educando construya significados y concluye las reglas ante determinados entornos. El enfoque cognitivo busca el desarrollo integral y sistémico de todas las habilidades lingüísticas, como el enunciado y comprensión orales, la producción escrita y comprensión lectora, en todas las formas lingüísticas viables: fonológico, léxico o gramatical.

El modelo constructivista con respecto al desarrollo del lenguaje se apoya en el constructivismo social en tanto el aprendizaje es colaborativo porque plantea el concepto de zona de desarrollo próximo, Vygotski (1978). Este autor nos plantea una teoría viable llamada zona de desarrollo próximo (ZDP). El concepto ZDP se utiliza para nombrar el grado de destreza o habilidad que se encuentra por encima de la capacidad que el alumno tiene en un momento determinado. Según la teoría, la enseñanza es más eficaz cuando el alumno trabaja en equipo –

profesor -compañero- en el nivel contiguo superior de sus capacidades actuales. Según Lev Vygotsky (1978) “La zona de desarrollo próximo. No es otra cosa que la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más” (p.10). La ZDP considera dos tipos de niveles en el cual la primera es llamada **nivel de desarrollo real**. Este nivel hace referencia a lo que el individuo dentro de sus propios límites considera que puede hacer solo. El segundo nivel llamado **nivel de desarrollo potencial**, hace referencia a lo que el sujeto puede hacer con ayuda de alguien más. Como conclusión, la teoría del constructivismo y la zona de desarrollo próximo van ligadas al aprendizaje de una lengua ya que permite que el individuo construya su conocimiento mediante la interacción con la sociedad.

8. Enfoques en la enseñanza de lenguas extranjeras (AICLE, ABT, ABP)

8.1. Metodología AICLE (Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas Extranjeras)

Las visiones de aprendizaje de una lengua extranjera se materializan en unos enfoques de enseñanza. Para este proyecto se asume el aprendizaje desde una postura constructivista por lo que los siguientes enfoques fueron seleccionados como principios que guiaron la elaboración de las secuencias didácticas

Para esta secuencia didáctica, se introducirá el enfoque didáctico AICLE (Aprendizaje Integrado de Contenido y Lengua Extranjera). El enfoque didáctico AICLE hace referencia a cualquier situación educativa en la cual el alumno aprende una asignatura no lingüística por medio de una lengua extranjera.

Para (Marsh and Langé, 2000) El Aprendizaje Integrado de Contenido y Lengua (AICLE), se refiere a cualquier contexto educativo en la que una lengua anexa y no la más frecuentemente usada en el contexto se emplea para la enseñanza de materias disímiles a la lengua.

El AICLE está concebido como una manera de aprendizaje la cual integra aspectos lingüísticos y áreas de conocimiento, este a su vez posee dos objetivos. El primero es permitirle al alumno adquirir conocimientos específicos que son sacados del currículo, y el segundo objetivo es el desarrollo de su competencia en una lengua distinta a la que ha estado habitualmente usando. Si bien, estos dos objetivos no buscan un predominio sobre el otro, al contrario, se busca que el aprendizaje de una materia o asignatura no lingüística se haga por medio y a través de la lengua extranjera.

Algunas de las principales hipótesis que presenta este método postulan la importancia de la calidad y la cantidad de exposición a la lengua extranjera para así incrementar la motivación.

8.2. Cantidad de exposición

En cuanto a la cantidad de exposición a la lengua, estudios han demostrado que teniendo en cuenta una exposición moderada a la segunda lengua más probabilidades habrá a la hora de poder llegar a la meta de tener un buen nivel de competencia en la segunda lengua. Un ambiente donde haya un discurso natural, espontáneo e interactivo permitirá que los aprendices estén sumergidos y de esta manera haya una comprensión en la estructura y la funcionalidad de la L2.

8.3. Calidad de exposición

Este método exige un estilo de enseñanza interactiva y no solo ofrece una buena calidad lingüística. Así, los estudiantes obtendrán más oportunidades de participar de manera verbal interactuando con el profesor y compañeros haciendo uso de la L2. Trabajando de esta manera, los alumnos podrán saber que saben de la segunda lengua.

Para finalizar, el AICLE tiene como base principal la motivación intrínseca, en la cual los estudiantes se ven envueltos en diferentes actividades que son interesantes y significativas mientras se hace uso de la L2.

8.4. Trabajo en equipo y aprendizaje colaborativo.

Durante los últimos años la implementación del trabajo en equipo se viene incorporando en las aulas académicas escolares, de esta forma, la tarea del trabajo grupal evoluciona y va más allá de las técnicas a los procesos que se centran en el aprendizaje. Estos procesos pueden verse como cambios y transformaciones en el conocimiento, tomando dicho conocimiento previo y transformándolo a uno con un mayor nivel de complejidad. Así, el aprendizaje cooperativo se basa en la interacción que hay entre los diferentes miembros en un grupo. Según Hiltz y Turoff (1993)

El aprendizaje cooperativo se define como un proceso de aprendizaje que enfatiza el grupo o los esfuerzos colaborativos entre profesores y estudiantes. Destaca la participación activa y la interacción tanto de estudiantes como profesores. El conocimiento es visto como un constructo social, y por lo tanto el proceso educativo es facilitado por la interacción social en un entorno que facilita la interacción, la evaluación y la cooperación entre iguales.

El aprendizaje colaborativo pretende establecer espacios donde se puedan desarrollar habilidades individuales y grupales, donde se promueve la responsabilidad y el compromiso para

llegar a un objetivo ya establecido. Igualmente, se busca que los individuos se ayuden mutuamente, compartan ideas y recursos para así poder llegar a la meta que se desee llegar.

Entre el aprendizaje cooperativo y colaborativo existen diferencias en sus significados sin embargo estos dos se complementan. En el aprendizaje cooperativo se habla de una estructura general en la que cada sujeto es responsable de una tarea específica y su objetivo principal es generar una organización óptima. En cuanto al aprendizaje colaborativo, se fomenta el desarrollo cognitivo al interactuar con los demás, cuidando así el desarrollo y la construcción cognitiva de cada individuo que conforma el grupo.

Con relación al aprendizaje de una segunda lengua Krashen (1982) expone que cuando somos pequeños aprendemos nuestra lengua materna de una forma natural, comunicándonos con nuestros papás y demás personas a nuestro alrededor estando inmersos en un mundo comunicativo, la adquisición de una segunda lengua se debería de aprender de la misma manera a como aprendemos nuestra lengua materna, es decir, el alumno adquiere una sensación intuitiva para una segunda lengua en lugar de aprender las reglas de estructura y gramática

Concluyendo, los videojuegos más recientes son más cercanos al modelo constructivista y al trabajo cooperativo/colaborativo gracias a su contenido complejo, elaboración de teorías e hipótesis, experimentar y ajustar su conocimiento, habilidades en función de ello, trabajo en equipo, resolución de problemas y creación de estrategia.

8.5. Aprendizaje basado en tareas

El término de aprendizaje basado en tareas (Task-based language learning) ha tenido una grande influencia dentro del diseño curricular y en la enseñanza de EFL y ESOL. Hablando desde la perspectiva de la pedagogía, el aprendizaje basado en tareas abarca ciertos principios y prácticas como las siguientes:

Un enfoque basado en el contenido de las necesidades del alumno.

El énfasis en el aprendizaje comunicativo a través de la interacción en la lengua objeto.

La introducción de materiales o textos auténticos

La implementación de oportunidades para el estudiante para no solamente enfocarse en el idioma sino también en el proceso de aprendizaje de este.

Enfatizar y dar importancia en la experiencia personal del aprendiz como contribución importante dentro del salón de clases.

La vinculación del aprendizaje de la lengua aprendido dentro del salón de clases con el lenguaje que se usa afuera del salón.

Para (Nunan 2004) existen dos distinciones entre lo que es llamado tarea objeto o “*target task*” y tarea pedagógica o “*pedagogical task*”. Para este autor, la tarea objeto hace referencia “al uso de la lengua en el mundo más allá del salón de clases” y la tarea pedagógica hace referencia a “aquellas tareas que ocurren dentro del salón de clase” es decir cuando estas tareas son sacadas del mundo real y pasan al salón de clase.

Existen muchas definiciones dentro de cada una de estas. Para Long (1985:89) una tarea objeto es:

Una pieza de trabajo realizado por uno mismo o para los demás, ejecutada de manera libre o por alguna recompensa. Por lo tanto, algunos ejemplos de tareas incluyen la pintura de una valla, vestir a un niño, llenar un formulario, comprar un par de zapatos, hacer una reserva de vuelos, pedir prestado un libro de la biblioteca, tomar un examen de conducir, escribir una carta, hacer una reserva de hotel, escribir un cheque, buscar direcciones y ayudar a alguien atravesar la calle.

Para Ellis (2003) una tarea pedagógica es:

Un plan de trabajo el cual requiere que los estudiantes procesen el lenguaje de manera pragmática con el fin de lograr un resultado para ser evaluado en términos de si el propósito inicial ha sido correcto o apropiadamente transmitido. Con este fin, se les obliga a prestar atención especialmente en el significado y de hacer uso de sus propios recursos lingüísticos; aunque el diseño de la tarea puede predisponer a elegir formas particulares. Una tarea está destinada en el uso del lenguaje, directa o indirectamente, en la manera en que se utiliza la lengua en el mundo real. Al igual que otras actividades de lenguaje, una tarea puede involucrar habilidades productivas o receptivas, orales o escritas y también diversos procesos cognitivos.

Aunque existen diversos tipos de definiciones y diferentes maneras de concebir lo que es una tarea pedagógica Nunan tiene su propia definición de lo que es una tarea pedagógica en todo su sentido. Nunan (2003) insiste en que:

Una tarea pedagógica es una pieza de trabajo en el aula que involucra estudiantes en la comprensión, la manipulación, producción o interactuar en la lengua meta, mientras que su atención se centra en la movilización de sus conocimientos gramaticales para expresar el significado, y en el que la intención es expresar lo que significa en lugar de manipular la forma. La tarea también debe tener un sentido de integridad, ser capaz de mantenerse como un acto comunicativo en sí mismo con un principio, un medio y un fin.

Willis (1996) propone seis tipos de tareas. Esta autora aporta los siguientes ejemplos:

1. Listado: Se promueve la comunicación entre los alumnos. Los procesos involucrados son: intercambio de ideas e indagaciones, el resultado de una tarea completada o simplemente un mapa mental.
2. Ordenar y clasificar: Estas tareas implican cuatro procesos principales: secuenciación, acciones y acontecimientos, clasificación, categorización y clasificación de objetos.
3. Comparación: Estas tareas implican la comparación de la información de diferentes recursos. El propósito aquí es identificar los puntos comunes o diferentes. Los procesos involucrados son: emparejamiento y la búsqueda de similitudes y diferencias.
4. Resolución de problemas: Este tipo de tareas son exigentes y desafiantes, ya que requieren poder intelectual y razonamiento.
5. Compartir experiencias personales: Estas tareas animan a los estudiantes a hablar más libremente sobre sí mismos y compartir sus experiencias con otros.
6. Tareas creativas: Estos son a menudo llamados proyectos e involucran a parejas o grupos de estudiantes en algún tipo de trabajo creativo. También tienen más etapas que otras tareas.

Estas tareas implican la capacidad de cooperación y trabajo en equipo ya que son importantes para lograr las tareas asignadas.

Pica, Kang, Sauro, (2006) clasifican las tareas de acuerdo con el tipo de interacción que se produce en el cumplimiento de estas:

1. Tareas de Jigsaw: Esta tarea consiste en que los estudiantes combinen diferentes piezas de información para formar un todo.
2. Tareas de información: Un estudiante o grupo de estudiantes tiene un conjunto de información y otro estudiante o grupo tiene un conjunto de información complementaria. Cada uno debe negociar y averiguar información de la otra parte con el fin de completar una actividad.

3. Tareas de resolución de problemas: Los estudiantes tienen un problema y un conjunto de información. A partir de esto, deben de llegar a una solución. En general, hay una única solución.
4. Tareas de toma de decisiones: Se les da un problema a los estudiantes para el cual hay una serie de posibles resultados y ellos deben elegir uno a través de la negociación y la discusión.
5. Tareas de intercambio de opinión: Los alumnos se involucran en la discusión e intercambio de ideas. No es necesario llegar a un acuerdo.

Para Willis (1996) el aprendizaje basado en tareas (ABT) se basa en tres etapas. La primera de ellas es la etapa previa a la tarea, en la que el profesor introduce y define el tema y los alumnos se dedican a actividades que, o bien les ayudan a recordar las palabras y frases que serán útiles durante la realización de la tarea principal o de aprender nuevas palabras y frases que son esenciales para la tarea. Esta etapa es seguida por lo que Willis (1996) llama el "ciclo de la tarea". Aquí los alumnos realizan la tarea (por lo general una lectura, un ejercicio o un ejercicio de escucha) en parejas o en pequeños grupos. A continuación, los estudiantes deben de preparar un informe para toda la clase sobre cómo hicieron la tarea y a qué conclusiones llegaron. Finalmente, presentan sus hallazgos a la clase en forma oral o escrita. La etapa final es la etapa lenguaje enfoque, en el que las características específicas del lenguaje son resaltados y trabajados. La retroalimentación sobre el desempeño de los alumnos en la etapa de presentación también puede ser apropiada en este punto.

La fase previa a la tarea de la clase introduce al tema y la tarea, la activación de las palabras y frases relacionadas con el tema. Esta fase suele ser la etapa más corta. Se realizan actividades previas a la tarea y deben de participar todos los estudiantes activamente.

Actividades de lenguaje pre-tarea:

- La clasificación de palabras y frases
- *Odd and one out*
- Desafío de memorización
- Lluvia de ideas y mapas mentales
- Pensar en preguntas
- Profesor relatando una experiencia similar (Willis, 1996: 43-44)

El ciclo de la tarea ofrece a los estudiantes la oportunidad de usar el idioma que ya saben con el fin de llevar a cabo la tarea, y luego mejorar la lengua, bajo la guía del maestro, mientras planean sus reportes. En la etapa de la tarea los estudiantes completan la tarea en parejas y el maestro escucha los diálogos. A continuación, el profesor ayuda a corregir las tareas completadas en forma oral o escrita. Una de las parejas realiza su diálogo delante de la clase.

En la última fase, el profesor selecciona las áreas de lenguaje para la práctica basada en las necesidades de los estudiantes y lo que surgió de las fases de trabajo e informe. Luego, los estudiantes hacen actividades de práctica para aumentar su confianza y hacer una nota de lenguaje útil. Al finalizar, los estudiantes podrían repetir la misma o una tarea oral similar, pero con diferentes compañeros, volviendo a los materiales de trabajo o textos anteriores y anotar en sus cuadernos palabras útiles y discutir cómo se sintieron durante la ejecución de la tarea. (Willis y Willis, 1996: 58)

Cada una de estas fases se puede apreciar en la **Tabla 2**.

Tabla 2:

Fases del aprendizaje basado en tareas¹

Fases	Ejemplo de opciones
A.	• Enmarcar la actividad • Tiempo de Planificación
B.	• Presión del tiempo
C.	• Numero de participantes • Informe del estudiante • Concientización • Repetición de la tarea

8.6. Enfoque basado en proyectos

El enfoque basado en proyectos es un tipo de aprendizaje en el que los estudiantes proyectan, implementan y evalúan proyectos que tienen atención en el mundo real más allá del salón de clase (Blank, 1997; Dickinson, et al, 1998; Harwell, 1997).

Este modelo surge a partir del modelo constructivista el cual ha sido establecido por diferentes trabajos de psicólogos y educadores como Lev Vygotsky, Jerome Bruner, Jean Piaget y John Dewey. El constructivismo orienta al aprendizaje como el resultado de construcciones mentales; es decir, que los seres humanos aprenden construyendo nuevas ideas o nociones, con base a los conocimientos presentes y anteriores (Karlin & Vianni, 2001).

¹ La traducción de esta tabla fue una traducción personal de la original escrita en inglés.

El enfoque basado en proyectos contiene una metodología que va orientada a la elaboración de un proyecto siguiendo este enfoque. Aquellas actividades abarcan la solución de un problema complejo o a través de una pregunta de conducción que va ligada al plan de estudios. Estas actividades se llevan a cabo en grupos y da la oportunidad de que los estudiantes tengan una mayor autonomía y también permite el uso de diferentes recursos.

Tomando como punto de referencia diferentes trabajos de investigadores a nivel mundial, se han reconocido las siguientes características del modelo de Aprendizaje Basado en Proyectos (Dickinson et al, 1998; Katz & Chard, 1989; Martin & Baker, 2000; Thomas, 1998):

- Centrados en el estudiante y dirigidos por el estudiante.
- Claramente definidos: inicio, desarrollo y un final.
- Contenido significativo para los estudiantes; directamente observable en su entorno.
- Problemas del mundo real.
- Investigación.
- Sensible a la cultura local.
- Objetivos específicos relacionados con los estándares del currículo educativo para el siglo XXI.
- Productos de aprendizaje objetivos.
- Interrelación entre lo académico, la realidad y las competencias laborales.
- Retroalimentación y evaluación por parte de expertos.

- Reflexión y autoevaluación por parte del estudiante.
- Evaluación en base a evidencias de aprendizaje (portafolios, diarios, etc.).

Morales (2007) postula que una enseñanza centrada en el aprendizaje supone para el estudiante un rol más activo, un mayor compromiso y responsabilidad por su propio aprendizaje y un enfoque profundo en su estilo de aprendizaje. Para este autor estos cambios no se originan por sí solos, los profesores con sus demandas y exigencias, con las clases y las oportunidades de aprendizaje que presente a los alumnos, estarán interviniendo en la manera en que trabajarán, se implicarán y aprenderán los estudiantes.

Según Díaz (2006) el ABP como método didáctico, desarrolla las siguientes capacidades: Análisis, síntesis, investigación, transferencia de conocimientos y procedimientos a otros contextos, pensamiento crítico, responsabilidad individual y grupal, manejo de diversas fuentes de información, expresión oral y escrita, trabajo en equipo, planificación, organización y toma de decisiones.

En conclusión, el aprendizaje basado en proyectos es una estrategia de aprendizaje, en el que al estudiante se le asigna el rol de protagonista para que este desarrolle un proyecto específico. Con este enfoque los aprendices tienen que trabajar en equipo desde el principio y desarrollar un proyecto que solucione la situación mostrada planificando, distribuyendo tareas, indagando, examinando los contextos implicados, desarrollando el plan instaurado, evaluando las posibles consecuencias, previendo los éxitos, etc. El ABP requiere que el alumno esté activo, interactuando con sus colegas, contrastando opiniones, ideas, etc. La reflexión sobre el conocimiento con el fin de generar nuevo conocimiento es importante en esta metodología.

9. Metodología

9.1. Enfoque investigación-acción

Para llevar a cabo este proyecto, se optó por un enfoque que implicará la participación activa tanto de los objetos de estudio como la de la investigadora, así pues, el enfoque investigación-acción fue un enfoque esencial para el desarrollo de este proyecto.

El término investigación-acción tuvo sus inicios en los años 1994 por el psicólogo Kurt Lewin (1994), quien describía que la investigación-acción era una forma de investigación que podía unir el enfoque experimental de la ciencia social con programas de acción social que reconociera los inconvenientes sociales primordiales en aquel tiempo. Aunque existen varias definiciones sobre este término, en las siguientes líneas se toman algunas de ellas.

Elliott (1993), el principal representante de la investigación-acción define la investigación-acción como “un estudio de una situación social con el fin de mejorar la calidad de la acción dentro de la misma”.

Por su parte Stephen Kemmis (1988) considera que la investigación-acción no puede entenderse como un proceso de innovación de las prácticas individuales del profesor, sino como un proceso de cambio social que se promueve conjuntamente.

“[...] una forma de indagación autorreflexiva realizada por quienes participan (profesorado, alumnado, o dirección por ejemplo) en las situaciones sociales (incluyendo las educativas) para mejorar la racionalidad y la justicia de: a) sus propias prácticas sociales o educativas; b) su comprensión sobre los mismos; y c) las situaciones e instituciones en que estas prácticas se realizan (aulas o escuelas, por ejemplo)”.

Kemmis y McTaggart (1988) han explicado con profundidad las características de la investigación-acción. A manera de resumen, los rasgos más destacados son los siguientes:

- Es participativa: Las personas trabajan con el propósito de optimizar sus propias prácticas.
- La investigación sigue una espiral introspectiva: una espiral de periodos de planificación, acción, observación y reflexión.
- Es colaborativa, se ejecuta en grupo con las personas participantes.
- Crea sociedades autocríticas de personas que participan y socorren en todas las fases del proceso de investigación.
- Es un proceso consecuente de aprendizaje, encaminado a la praxis (acción críticamente informada y comprometida).
- Incita a reflexionar sobre la práctica.
- Somete a prueba las prácticas, las ideas y las suposiciones.
- Implica registrar, recopilar, examinar nuestros propios juicios, reacciones e impresiones en torno a lo que sucede; requiere llevar un diario personal en el que se registran nuestras reflexiones.
- Es un proceso político porque involucra cambios que afectan a las personas.
- Realiza análisis críticos de las situaciones.
- Procede gradualmente a cambios más profundos.
- Aborda con pequeños periodos de planificación, acción, observación y reflexión, avanzando hacia dificultades de más amplitud; es iniciado por pequeños grupos de colaboradores, difundiéndose sucesivamente a un número mayor de personas.

Entre los puntos destacados de la investigación-acción Kemmis y McTaggart (1988), resaltan el mejoramiento de la educación por medio del cambio, y aprender de las consecuencias de los cambios, la planificación y la reflexión, nos ayuda a aportar una justificación razonada de la labor educativa frente a otras personas ya que podemos ilustrar de qué modo las pruebas que se han conseguido y la reflexión crítica que se ha llevado a cabo nos ha ayudado a obtener una argumentación desarrollada, comprobada y examinada críticamente en pro de nuestro trabajo.

De este modo, el enfoque investigación-acción se puede ver reflejado durante la intervención, puesto que ha servido para reflexionar después de haber aplicado cada tarea y en el mejoramiento de cada intervención a partir de la recolección de datos, de la exploración, de la identificación y el análisis.

9.2. Contexto y participantes

El proyecto se llevó a cabo en la Universidad del Valle (sede Meléndez) en la Escuela de Ciencias del Lenguaje en el año 2015. La Escuela de Ciencias del Lenguaje cuenta con unos ejes misionales que se dividen en tres: Docencia, investigación y extensión. La extensión está dirigida a ofrecer cursos de formación en lenguas extranjeras a la comunidad en general y diplomados y programas de desarrollo profesional docente dirigidos a los profesores de lenguas extranjera y a los profesores de lengua materna en ejercicio. En cuanto a los cursos de formación a la comunidad se ofrecen para adultos, jóvenes y niños. Para el desarrollo de estas secuencias didácticas se tomó el curso de los niños nivel A.1.2 entre los 8 y 13 años en la jornada de la mañana de los días sábados conformado por 14 niños, seis niñas y ocho niños. Las jornadas en las que se dictan estos cursos son de 8:00 am a 12:00 pm y 2:00pm a 6:00 pm. La intensidad horaria de cada curso es de 60 horas (distribuidas en 15 sábados de 4 horas cada día).

En los cursos de extensión para niños y jóvenes se ofrece cursos de inglés basados en los estándares del Ministerio de Educación Nacional. Estos estándares han sido diseñado con base al Marco Común Europeo de Referencia para Lenguas: Aprendizaje, enseñanza y evaluación, con el fin de poder dar coherencia a lo que se busca según el Programa Nacional de Bilingüismo “lograr ciudadanos y ciudadanas capaces de comunicarse en inglés, de tal forma que puedan insertar al país en los procesos de comunicación universal, en la economía global y en la apertura cultural, con estándares internacionalmente comparables” (p.6). En dicho Marco se describe por niveles el desempeño de una lengua que va alcanzando el estudiante paulatinamente. En la siguiente tabla se hace una descripción breve de lo anterior.

Tabla 3

Tabla de estándares y niveles según el Ministerio de Educación²

Niveles según el Marco Común Europeo	Nombre común del nivel en Colombia	Nivel educativo en el que se espera desarrollar cada nivel de lengua	Metas para el sector educativo 2019
A1	Principiante	Grados 1 a 3	
A2	Básico	Grados 4 a 7	
B1	Pre intermedio	Grados 8 a 11	• Nivel mínimo para el 100% de los egresados de Educación Media
B2	Intermedio	Educación superior	• Nivel mínimo para docentes de inglés. • Nivel mínimo para profesionales de otras carreras.
C1	Pre avanzado	Educación superior	• Nivel mínimo para los nuevos egresados de licenciaturas en

² Tabla tomada de: <http://www.mineduacion.gov.co/>

			idiomas.
C2	Avanzado	Educación superior	

Continuación de tabla 3

9.3. Técnicas de recolección de datos

Para la recolección de datos se tuvieron en cuenta las siguientes técnicas: Entrevista inicial, un diario de campo, las secuencias didácticas que se entregaron a los estudiantes y una entrevista final. Se realizaron dos entrevistas una al principio del curso y otro al final, con el fin de conocer su expectativas en cuanto a la clase de inglés, que metodologías preferían y más importante que videojuegos conocían, si jugaban en casa y que pensaban ellos acerca de la implementación de un videojuego dentro del salón de clases. Esta entrevista inicial ya se mencionó en el apartado anterior. También, la entrevista inicial, permitió decidir el tipo de videojuego a usar. Entonces, se optó por Minecraft, gracias a sus características y contenido, además que era muy conocido y practicado por alguno de ellos. En otro apartado se realizará una breve descripción más detallada de este juego. Para la entrevista final, se hicieron preguntas sobre cómo les había parecido el haber aprendido con el videojuego, qué pensaban, qué les gusto, qué no les gusto y qué cambiarían ([ver anexo](#)), esto ayudo a tener mejores conclusiones y además escuchar sus opiniones y poder tener una referencia para el mejoramiento de esta forma de enseñanza. En cuanto al diario de campo, esté se realizó de manera continua y procesual, en él se encuentra lo que se hizo en cada una de las intervenciones con sus respectivas reflexiones. También, se consignaban las reflexiones sobre la implementación del material, la retroalimentación con el asesor de práctica y el director del trabajo de grado.

10. Intervención

Para esta intervención se utilizaron las referencias del Marco Común Europeo tomadas del *syllabus* del curso que fueron las siguientes:

- Puede relacionarse de forma elemental siempre que su interlocutor hable despacio y con claridad y esté dispuesto a cooperar.
- Recorro frecuentemente a mi lengua materna para demostrar comprensión sobre lo que leo o me dicen.
- Participo en conversaciones con pronunciación clara y buena entonación.
- Empiezo a estructurar mis escritos; estoy aprendiendo a leer y escribir en mi lengua materna. Por lo tanto, mi nivel de inglés es más bajo.

A partir de los contenidos del curso se diseñaron las intervenciones teniendo en cuenta cómo se podían acoplar a las temáticas del videojuego. De estos contenidos, se hizo énfasis en las funciones de descripción. Se realizaron descripción de animales, lugares, vocabulario de animales, adjetivos y lugares. Gramaticalmente, se estudió la estructura del presente y pasado simple, preposiciones, *wh questions*, formas negativas y afirmativas. Y por último se integraron otras áreas como ciencias naturales, geografía y geología. Como proyecto final, se programó construir una maqueta sobre un bioma o ecosistema estudiado y escogido por los estudiantes. El diseño de este fue basado en los ambientes mostrados en *Minecraft*. Para la construcción de la maqueta debían hacer uso de una página web previamente diseñada por la profesora.

Es importante mencionar que antes de realizar la intervención, los padres de los niños participantes en el estudio firmaron un consentimiento informado para este proyecto ([ver anexo](#))

[consentimiento informado](#)). Este consentimiento fue previamente leído y firmado por los padres de familia. También, tener su permiso y apoyo para que sus hijos fueran partícipes del proyecto y pudieran llevar sus tabletas y/o computadores al salón de clase para la ejecución del videojuego, previamente instalado en sus casas. Gracias al apoyo de los padres se pudo proceder con el proyecto.

Para esta intervención se diseñaron cinco tareas, siguiendo la modalidad de aprendizaje basado en tareas, las cuales se administraron en siete clases, cada una para una sesión de clase aproximadamente de dos horas. Todas estas cinco tareas sirvieron de insumo para que los estudiantes pudieran llevar a cabo un trabajo por proyectos, siguiendo el enfoque de aprendizaje basado en proyectos que no se pudo ejecutar por limitantes de tiempo. Después de cada tarea se realizó con el tutor y director de práctica modificaciones y mejoras a cada una de ellas, permitiendo así, que para la siguiente tarea no se cometieran las mismas falencias y tuviera un mejor diseño. Cada secuencia tenía tanto material para el profesor como para el estudiante. Cada una, fue diseñada de acuerdo al nivel de los alumnos y a los contenidos del videojuego y del curso, explotando cada parte de Minecraft ya que de un tema general se desprendían otros más.

Cada tarea seguía los patrones del enfoque aprendizaje basado en tareas, pre, while y post task, incluyendo el enfoque presentado en el marco teórico AICLE (Aprendizaje Integrado de Contenido y Lengua Extranjera). Siguiendo este enfoque y de acuerdo a los temas englobados en Minecraft, se decidió por tomar el área de Ciencias Naturales. Cada tarea incluía la exploración en el videojuego y actividades derivadas de los contenidos del curso y de *Minecraft*, cuyos temas eran diferentes y abarcaban descripciones de lugares, animales, objetos, aspectos gramaticales como presente y pasado simple y vocabulario. Así mismo, se trabajaba cada habilidad, escucha, pronunciación, lectura, escritura y ejercicios orales. Posteriormente, los temas iban tomando cada

vez más nivel y más exigencia a medida que se iba avanzando en cada intervención. Así mismo, se hizo uso de material auténtico además disponible en formatos de YouTube, lecturas, etc, como insumo para integrar el juego y los estándares del curso.

Para las cinco tareas, se siguieron las fases correspondientes al enfoque de aprendizaje basado en tareas descrito en el marco teórico. Cada tarea fue diseñada de acuerdo a los estándares del Marco Común Europeo y a los del curso. Así mismo, se tuvieron en cuenta la parte comunicativa y los contenidos siguiendo el enfoque AICLE.

A continuación, se expondrá de manera breve las cinco tareas para dar cuenta de su objetivo general, diseño y contenido. También, se describirá como fue desarrollada cada fase teniendo en cuenta los parámetros del enfoque ABT.

Tarea 1

Se realizó una tarea con el objetivo de describir un salón de clases utilizando uno creado previamente en Minecraft. Desde aquí, se desprendieron diferentes actividades, como por ejemplo, descripción de lugares, identificar vocabulario y talleres de gramática. [\(Ver anexo 1\)](#)

Pre: En esta fase, los estudiantes se preparan para la tarea de descripción, realizando una lluvia de ideas sobre vocabulario relacionado a objetos que se pueden encontrar en un salón de clases. De esta actividad se desglosa otra donde los estudiantes deben de hacer una sopa de letras relacionado con el mismo vocabulario anterior.

While: Durante esta fase, los estudiantes deben realizar una tarea de tipo descriptiva donde *Minecraft* será el lugar para describir.

Post: Para esta última fase, se realiza una retroalimentación de los elementos lingüísticos que se trabajaron durante la fase anterior.

Tarea 2

El objetivo principal de esta tarea fue que los alumnos reconocieran conceptos de ciencias naturales como los biomas o ecosistemas y asociaran aquellos que existen en nuestro planeta y que a su vez se encuentran en Minecraft. A partir del concepto de biomas, se desarrollaron diferentes tipos de actividades gramaticales del presente simple, escucha, y talleres grupales.

[\(Ver anexo 2\)](#)

Pre: Para esta fase los estudiantes visualizan la tarea asociando la definición de un ecosistema por medio de imágenes y una actividad de emparejamiento.

While: Durante esta fase, se proyecta un video de *Minecraft* acerca de los diferentes biomas o ecosistemas que se pueden encontrar en el videojuego. Esta tarea se trabaja la parte de escucha y se realiza en parejas. Al finalizar, cada pareja socializarán con la clase y podrán comparar sus respuestas.

Post: Para esta última etapa, se hace énfasis en el uso de la lengua usando oraciones en presente simple. También, se hace una reflexión grupal acerca de los ecosistemas que han sufrido daños a causa del calentamiento global y como se puede ayudar para la preservación de ellos.

Tarea 3

El objetivo principal de esta tarea fue reconocer los diferentes hábitats y animales que viven en un bioma. Además, se enfatizó en la importancia de la naturaleza para la preservación de los animales y evitar así su extinción. Durante esta reflexión se cambió al idioma español para que de esta manera hubiera más participación de los alumnos. Para esta tarea se utilizaron varios tipos de

materiales didácticos los cuales fueron herramientas para el desarrollo de las actividades aplicadas. [\(Ver anexo 3\)](#)

Pre: Para la fase de preparación, los estudiantes realizan actividades de discriminación de un grupo de animales en el cual uno de ellos es diferente en su tipo.

While: Durante este ciclo, los estudiantes clasifican los animales dependiendo la especie al que pertenezca.

Post: Para esta etapa, se sigue trabajando el presente simple realizando actividades de organización de oraciones.

Tarea 4

El objetivo principal de la cuarta tarea consistió básicamente en reconocer las diferentes materias naturales que se pueden encontrar en la naturaleza como por ejemplo, la madera, el oro, el carbón, etc y describir sus diferentes usos. En esta oportunidad los estudiantes tuvieron un contacto directo con el videojuego. A su vez se ejecutaron actividades de emparejamiento, lectura, gramática y una presentación oral grupal [\(Ver anexo 4\)](#).

Pre: Para comenzar, la docente encargada prepara a los estudiantes con vocabulario acerca del tema y contextualizando la clase por medio de actividades de emparejamiento y descripción.

While: Para esta fase, los estudiantes preparan una presentación acerca del tema correspondiente a cada grupo, al finalizar cada grupo expone y contará a la clase como fue el proceso para realizar la presentación.

Post: Durante esta etapa, los estudiantes interactúan con el videojuego haciendo una exploración dentro de este en forma grupal para que de esta manera reflexionen acerca del entorno y los materiales que se pueden encontrar dentro de este.

Tarea 5

La quinta y última tarea consistió en materia prima y materia prima manufacturada, el objetivo era que los alumnos compararan y contrastaran las diferencias de estas dos nociones y a través de diferentes actividades conocieran un poco más sobre el tema y se apropiaran de ello. Se realizó ejercicios en grupo sobre juegos de rol, clasificación de materias primas, organización de secuencias y un ejercicio final de gramática [\(Ver anexo 5\).](#)

Pre: Para comenzar esta fase, los estudiantes son contextualizados en el tema realizando actividades de reconocimiento acerca de las diferencias entre materia prima y materia manufacturada.

While: Los estudiantes tendrán que clasificar diferentes materiales entre materia prima o manufacturada. Esto les permitirá reconocer el procesamiento del papel al pasar de una materia prima a una manufacturada.

Post: Para la etapa final se hace énfasis en la lengua y el uso de oraciones en presente y pasado simple.

A partir de cada secuencia se mejoraba la siguiente, por medio de reflexiones escritas en un diario y además con la ayuda de algunas observaciones del profesor tutor durante las intervenciones. Sin embargo, a pesar de reflexionar después de cada intervención, identificar

falencias en el material y en la forma de enseñarlo o presentarlo a los estudiante, al final de haber terminado con las intervenciones, nos dimos cuenta que el material que se había diseñado, no era apropiado para niños de esa edad, es decir, hizo falta diseñar el material que recibían los niños con impresiones caricaturescas, con una fuente o tipo de letra más infantil, con imágenes más atractivos para ellos, etc. De igual manera, al final se tomó cada una de las tareas y se modificó, teniendo así un producto final ya mejorado, teniendo en cuenta las reflexiones y falencias encontradas.

En cada tarea, se mantuvo la intencionalidad de concientizar al estudiante de la importancia del cuidado del medio ambiente, el cuidado de los animales y los recursos que la naturaleza nos brinda. De igual manera, enfatizar en los estudiantes el propósito pedagógico que tenía el videojuego *Minecraft*, se pretendía que los alumnos no solo lo vieran como un medio de entretenimiento, sino también, como una herramienta de aprendizaje donde aprendemos temas nuevos y asignaturas a más profundidad para así tomar el mayor provecho de ello.

10.1. Rol del videojuego *Minecraft*

El papel del videojuego *Minecraft* en el diseño de esta secuencia fue básicamente hacer una relación del juego con la experiencia que los estudiantes han experimentado y vivido previamente. Es decir, ampliar y enriquecer esta experiencia previa desde un punto de vista del aprendizaje de la lengua (Inglés) y de otros contenidos (Ciencias Naturales).

En cuanto a la escogencia del videojuego, se tuvo en cuenta el potencial pedagógico (constructivismo y enfoques colaborativos, los cruces con otras áreas de contenido para implementar enfoques como AICLE y ABT) además que es un juego que ha ganado mucha popularidad entre jóvenes y niños el cual se pudo corroborar en la entrevista inicial. Además de

lo anterior, se realizó un análisis referente a las diferentes habilidades que se podrían trabajar respecto a la lengua tales como escucha, habla, lectura y escritura y las áreas de conocimiento con las que se puede relacionar el juego como por ejemplo, Ciencias Naturales. Entonces, partiendo de las características de *Minecraft* se hizo el análisis sobre su explotabilidad en el nivel. Ahora bien para entrar en contexto, *Minecraft* es un tipo de juego de “mundo abierto”, el cual se basa en la construcción y la recolección de recursos para la supervivencia. El videojuego posee dos modos de juego: creativo y supervivencia. En el primer modo, el jugador tiene un acceso ilimitado a los recursos del videojuego, además no es necesario preocuparse por la supervivencia del personaje. En el modo supervivencia, el jugador deberá recolectar recursos con los cuales deba suplir las necesidades del personaje, además de tener que crear herramientas para la construcción de refugios y armas contra criaturas hostiles. Teniendo la posibilidad de ser un videojuego de tipo “mundo abierto”, no tiene un objetivo específico, por lo tanto, el jugador tiene la oportunidad de orientar el juego a su gusto. El videojuego al basarse en la construcción por medio de bloques, hace uso de los diversos materiales que se pueden encontrar en la naturaleza tales como agua, madera, minerales, arena, piedra, etc. El algoritmo que *Minecraft* usa para la aparición de mundos, es un algoritmo de tipo infinito, es decir, permite al videojuego siempre crear mundos diferentes, por lo cual nunca habrá dos mundos iguales. El jugador durante el transcurso del juego, se encontrará con diferentes tipos de biomas pertenecientes a diversos tipos de ecosistemas como sabanas, bosques, desiertos, océanos, junglas, tundras, etc.

11. Resultados

El trabajo del análisis del material, las reflexiones después de cada tarea, el dialogo con el tutor de práctica y director de trabajo de grado, permitieron hacer cambios a la secuencia. Dichos

cambios se relacionaron con aspectos en la estructura y diseño de la tarea para facilitar la comprensión del estudiante con el material.

Para poder conocer más el grupo, se realizó una entrevista donde diera cuenta de sus intereses, gustos, debilidades y fortalezas en cuanto a la lengua. Se realizó de manera grupal y en general los niños entrevistados respondían lo mismo o siempre estaban de acuerdo en una sola respuesta. Para ver entrevista ([Ver anexo English survey](#)) . En las siguientes líneas se transcribieron las respuestas por parte de los niños.

1. ¿Es importante para Ud. el inglés?

ST1: Si porque me ayuda aprender y me da otras oportunidades para hablar con otras personas que hablan en inglés.

ST2: Es importante el inglés porque es el idioma oficial y a donde tu vayas vas a necesitar saber el inglés.

2. Aprender el idioma inglés le parece: ¿Aburrido, interesante, fácil o difícil?

ST3: Me parece interesante pero al mismo tiempo difícil.

3. Consideras que para aprender el inglés es Ud. ¿Muy bueno, bueno, regular, me cuesta trabajo?

ST4: Me considero regular porque la pronunciación me parece difícil

ST5: Buena pero algunas veces me cuesta trabajo

4. ¿Qué es más importante aprender en la clase de inglés?

Hablar, leer, escribir o escuchar

ST6: Las cuatro son importantes

ST7: Escuchar, leer.

5. ¿Qué habilidad o componente considera que ha desarrollado más a lo largo de su aprendizaje del inglés?

ST8: El escucha, escribir y el hablar lo he desarrollado más y me parece mejor así

ST9: Leer, escribir

ST10: Me parece más difícil

6. ¿Qué tipo de materiales espera Ud. sean utilizados para el desarrollo de las clases de inglés? Texto guía, videos, ayudas tecnológicas (videojuegos, tablets computadores), historias, artículos, otros (cuales).

ST11: videojuegos, tablets y computadores.

7. De qué manera le gustaría trabajar durante las clases de inglés

Actividades individuales, actividades para realizar en parejas, actividades para trabajo en grupo, actividades para realizar dentro del salón de clase, actividades para realizar en casa (tareas).

St12: Grupal o en parejas ya que así si no entiendes algo la otra persona te puede explicar

8. Me gustaría ser evaluado mediante: Exámenes, quizes, actividades orales (Exposiciones). actividades extra clase, Otras (Cuales).

ST12: Exposiciones y exámenes

9. ¿Te gustan los videojuegos?

ST13: Si, muchísimo.

10. ¿Qué videojuegos has jugado? Haga una lista de por lo menos 5 videojuegos

ST14: Minecraft, Mario Bross, Geometry dash y Zelda

11. ¿Te gustaría aprender el idioma inglés por medio de videojuegos?

ST14: Si nos gustaría porque aprenderíamos mucho más. Es más divertido y más interactivo.

Es importante mencionar como conclusión, que muchos de ellos se inclinaban más por aprender de manera grupal, con juegos o videojuegos y les parecía muy importante para sus vidas aprender el inglés ya que les daba más oportunidad de comunicarse con otras personas o para cuando trabajen.

Los resultados se presentaran de la siguiente manera: Primero, se dará una visión general de cómo se desarrollaron las tareas y luego se hará énfasis en el material del profesor, resaltando los aspectos negativos y positivos que sirvieron para mejorar la tarea en sí y finalizando con una conclusión de los resultados. Así mismo, se procederá con el material del estudiante.

Tarea 1

Como observaciones generales, se obtuvo que los estudiantes estuvieron motivados durante la clase, hubo interés y buena acogida por parte de ellos; como se tuvo registro en las reflexiones del diario de observaciones: ([Ver anexo 6](#))

“Durante esta primera actividad al principio los estudiantes estuvieron atentos a lo que se les pedía y lograron realizar una lluvia de ideas (...). En general los estudiantes estuvieron muy entusiasmados al poder trabajar en grupos y en parejas (...). Al igual que en la anterior actividad los grupos estuvieron motivados al saber que se iba a usar Minecraft en la actividad” (Noviembre 4 del 2015, diario de observaciones, p.126).

En cuanto al material del profesor los aspectos negativos estuvieron relacionados con la comunicación hacia el estudiante donde se notaron varias falencias estratégicas al momento de explicar las actividades o el contenido de las mismas. Lo anterior se puede evidenciar en la siguiente nota del diario de observaciones “Sin embargo, cuando les pedí dar una descripción de algún objeto sentí que no me entendían así les hiciera señas con las manos o gestos y tampoco quería usar el español” (Noviembre 4 2015, Diario de campo, p. 126).

Otro aspecto negativo en las instrucciones del profesor fue no haber proyectado el salón de clases que se diseñó en el juego Minecraft desde una pantalla más grande ya que esto ocasiono confusión en algunos grupos. Esta falencia se puede ver en las siguientes observaciones:

También, en vez de que cada grupo pasara al computador habría sido mejor proyectarlo desde el televisor así los otros compañeros podrían percatarse de más objetos que hubieran en el salón de clase de Minecraft” (...) “de esta manera los alumnos que no habían visto cosas que otros grupos si habían visto, se habrían dado cuenta de lo que había en el salón de clase de Minecraft, porque unos grupos decían que en el salón de clase no había computador y otro grupo decía que sí. (Noviembre 4 2015, diario de campo, (p. 126)

Dentro de los aspectos positivos se pueden resaltar la disposición y buena acogida que los estudiantes tuvieron respecto a las instrucciones que involucraban Minecraft, como se puede observar en la siguiente entrada del diario de observador “Al igual que en la anterior actividad los grupos estuvieron motivados al saber que se iba a usar Minecraft. Cada grupo respondió a lo que se le pidió, siguieron las instrucciones y lograron el objetivo” (Noviembre 4 2015, diario de observaciones, p. 126)

Siguiendo con el material de los estudiantes, gracias a su nivel de lengua ciertos alumnos tuvieron facilidad para el desarrollo de la actividad *there is/ there are*. No obstante, algunos estudiantes presentaron dificultades con la parte de ortografía y gramática en el uso de

las preposiciones de lugar *there is/there are* en un círculo rojo, y también hubo un error de ortografía por parte de la profesora en un círculo verde como se puede apreciar en las siguientes figuras.

Universidad del Valle
Escuela de ciencias del lenguaje
Daniela Rivas Betancourth
Curso de extensión: Nivel A.2

Names: _____

Date: 31 oct 2015

Worshop Describing a classroom from Minecraft

What can you see?

Look carefully to the next images, then write there is or there are/there is not or there are not



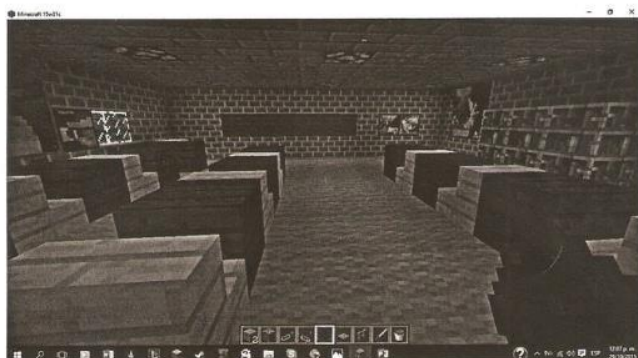
There is a Blackboard There is not a teacher
There are windows There are not animals



There is a lamp There is not a Reception
There are picture There are not flowers

Figura 1. Actividad de preposiciones con errores de ortografía.

Universidad del Valle
Escuela de ciencias del lenguaje
Daniela Rivas Betancourth
Curso de extensión: Nivel A.2



There is one board There is not a flower
There are eight chairs There are not students



There is a arm There is not a chair
There are 2 boxes There are not two windows

Clues:

There is a blackboard

There is not a notebook

There are two pictures

There are not animals

There are some chairs

Figura 2. Actividad de preposiciones con errores de gramática.

De acuerdo con las figuras anteriores, las dificultades que los estudiantes presentaron a nivel gramatical y ortográfico, no se debe al diseño del material, si no, a su nivel de lengua.

De acuerdo a lo anterior, se realizaron modificaciones para el material del profesor y del estudiante. Para el manual del profesor, se incorporaron estrategias para instrucciones más claras. De igual manera, se realizaron modificaciones de tipo gramatical al material del estudiante añadiéndole al taller de *there is/there are* ejemplos al principio y una nota al final del taller, explicando mejor los usos de estas preposiciones.

Tarea 2

En general los estudiantes estuvieron muy interesados en el tema, no obstante hubo dificultades respecto a la comprensión de nuevo vocabulario debido a que era contenido nuevo de ciencias naturales. Siguiendo las observaciones, se pudieron hacer ajustes al material del alumno y del docente.

Para el material del profesor, un aspecto negativo durante la intervención, fue la falta de material adicional para poder explicar a los estudiantes conceptos nuevos. Un ejemplo de este caso se puede evidenciar en la siguiente cita. “la presentación de los biomas fue un poco difícil ya que no entendían muy bien la palabra “*biome*” por ser este vocabulario nuevo” (Noviembre 23 2015, diario de observaciones, p. 127).

Como aspecto positivo, se puede decir que a pesar de ser un tema nuevo gracias a las ayudas visuales que se emplearon, ayudaron en una mejor comprensión por parte de los estudiantes. Para ejemplificar lo anterior se expone la siguiente cita “Sin embargo, con ayuda de imágenes desde el computador pudieron descifrar que se trataba de ecosistemas” (Noviembre 23 2015, diario de observaciones, p. 127)

Continuando, en el material del estudiante, se presentaron las siguientes dificultades:

Durante la actividad de emparejamiento algunos estudiantes confundían la imagen de *forest* con la de *jungle*. Los estudiantes presentaron la confusión de estos dos biomas durante la clase, al percatarme de dicho error los estudiantes corrigieron este error con lapicero rojo. En la siguiente imagen se puede apreciar con más claridad dicha confusión que tuvo un solo grupo resaltada con rojo.

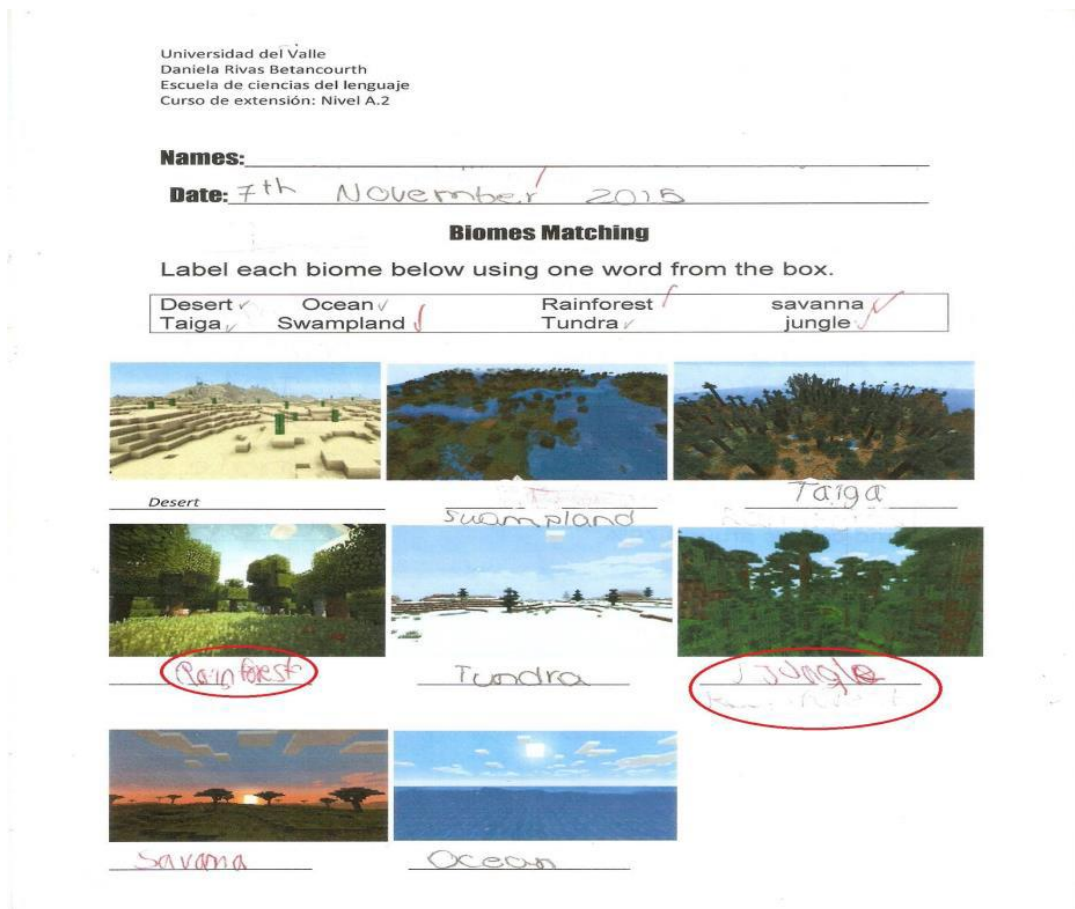


Figura 3. Actividad de Biomas en la que se presenta la confusión de los dos biomas

Otro obstáculo, tuvo relación con la actividad de escucha, debido a que algunos estudiantes tuvieron problemas al momento de captar algunas de las palabras, por ende, llegaban a un punto de frustración y desistían de continuar con la actividad. Como conclusiones finales, cada una de estas dificultades permitió introducir ciertos cambios a algunas actividades en su diseño, con el propósito de favorecer la comprensión de los estudiantes, especialmente la actividad de escucha. En esta actividad, se hizo el cambio de ser una actividad individual para pasar a una actividad en parejas y así promover la importancia del trabajo en equipo. De acuerdo a lo descrito en el marco teórico “El trabajo en equipo busca que entre cada individuo se ayude mutuamente, comparta ideas y recursos para así poder llegar a la meta que se desee llegar”.

El concepto de trabajo en equipo fue indispensable para esta actividad de escucha, de esta manera cada alumno tendría una ayuda extra. Aquí podemos ver la primera versión de esta actividad realizada por uno de los alumnos

Universidad del Valle
 Daniela Rivas Betancourth
 Escuela de ciencias del lenguaje
 Curso de extensión: Nivel A.2

Name: _____ Date: 14 23 Nov

Listen carefully to the video and fill the blanks with the correct answer.

- The way mountains and plains biomes are generated, meaning for instance a swamp can be on a mountain or a desert, can be shaped with rolling hills instead of being flat.
- There are also several types of Forest in the Globe.
- The standard Forest is populated with oak and birch-trees.
- Another Forest is the Jungle, which is thick with undergrowth extra trees.
- Then there is the roofed Forest which consist of thick stubby dark oaks and giant mushrooms.
- Another Forest type is the taiga which is a grassy cool biome that is mostly populated with tall spruces trees.
- The Savanna biome is populated with unique leaning trees, is it steady and flat.
- The tundra biome is a vast area of ice and snow with little to no vegetation.
- The remaining biome begin with swampland which is fairly common, but can be difficult to traverse.
- Next is the desert biome which comes complete with cacti, no water, dead shrubs.

Figura 4 Actividad de escucha con errores de ortografía en las palabras mushroom y swampland marcadas con un círculo.

También, en el formato de este taller se modificó el diseño de la actividad siendo éste una actividad de escribir la palabra que los estudiantes entendían, a ser un taller de selección múltiple, usando palabras parecidas en su sonido, acompañadas de imágenes para que de esta manera las pudieran discriminar más fácilmente. De igual manera, para la actividad de emparejamiento, se decidió dejar como respuesta ya dada o marcada la

correspondiente a la imagen de *rainforest* en vez de la de *desert* para que pudieran diferenciar más fácil.

Igualmente para el material del profesor, se realizaron cambios en la presentación de los biomas, es decir, incorporar más ayudas visuales no solo de Minecraft si no de la vida real, para ser proyectadas desde una pantalla grande para que así pudieran hacer esa conexión entre el videojuego y la realidad.

Tarea 3

Teniendo en cuenta las observaciones realizadas en la tarea dos, se pudo tener en cuenta dichas dificultades, lo cual permitió tener un punto de partida para incorporar estrategias en la tarea tres, que no se tuvieron en la tarea anterior como por ejemplo, ayudas visuales como estrategia para explicaciones y fomentar el trabajo con alguien más o en equipo.

Al realizar las actividades grupales, no se tuvo en cuenta en las instrucciones del profesor formar los grupos de manera equilibrada, es decir, al momento de organizar los grupos hubiera dentro de estos un estudiante con un nivel superior para que colaborara a los demás miembros con un nivel inferior a este.

Como aspecto positivo, al presentar problemas técnicos para la presentación del videojuego, se optó por presentar pantallazos de la actividad del zoológico tomados de Minecraft, opción que facilitó el desarrollo de la actividad.

A pesar de que no hubo muchas dificultades en cuanto al material del estudiante, se pudo notar cierto desinterés en algunos estudiantes durante la actividad de clasificación de los animales en la tabla que debían de completar.

Como aspecto positivo se obtuvo que durante la actividad de lectura cada miembro de cada grupo colaboraba y aportaban ideas, y se ayudaban entre sí, tal como describe en el diario de observaciones “Para el *while-task* que fue la lectura, cada miembro del grupo aportaba y uno de los del grupo leía para todos. Siento que hubo bastante colaboración entre ellos e interacción” (Noviembre 30 2015, diario de observaciones, p. 128).

Retomando el concepto de zona de desarrollo próximo y su importancia del trabajo en equipo, Vygotsky (1978) plantea lo siguiente:

Lo que crea la zona de desarrollo próximo es un rasgo esencial de aprendizaje es decir, el aprendizaje despierta una serie de procesos evolutivos internos capaces de operar solo cuando el niño está en interacción con las personas de su entorno y en cooperación con algún semejante. Una vez se ha internalizado estos procesos, se convierte en parte de los logros evolutivos independientes del niño.

Como conclusiones finales de esta tarea, se realizaron cambios en cuanto a ayudas visuales y ejemplos que sirvieran como soporte para los alumnos. Estos ajustes se incorporaron en la guía del profesor, dado que en las reflexiones, se hace mención a lo anterior

Cuando se les preguntó por los animales que habitaban en el bioma *jungle* tuve que dar un ejemplo diciendo “**The monkey lives in the jungle**” y a partir de ahí ya ellos empezaron con los demás biomas (...) En la parte de clasificación se tuvo que dar muchos ejemplos y hacerlo con imágenes para que pudieran entender de qué se hablaba. (p.128).

Para el manual del profesor se incorporó oraciones como ejemplos para el juego de *odd one out* en las instrucciones. Después de realizar las reflexiones en el diario de campo, se decidió finalmente que la profesora organizara los grupos de acuerdo al nivel de cada uno y de esta manera facilitar el aprendizaje de todos con la ayuda de un monitor dentro de cada grupo. “Lo que haría diferente en esta actividad sería yo misma arreglar los grupos para que cada grupo tenga un líder, es decir, alguien que sepa un poco más para que ayude a los demás y no haya un solo grupo con todos los que tienen un nivel más alto del inglés” (p.125) tomado de diario de observaciones.

En cuanto a lo que refiere al material para el estudiante, se agregó una copia para el *post-task*, el cual consistió en la participación del juego de organizar en el orden correcto frases que hacían parte de una lectura simple, esto serviría como ayuda para que cada grupo pudiera revisar y comparar las oraciones ya formadas.

En la siguiente figura podemos apreciar la actividad de lectura y el buen desempeño que tuvieron los grupos en general al reconocer los animales dentro de la lectura y sus hábitats resaltados con marcador como se les había pedido.

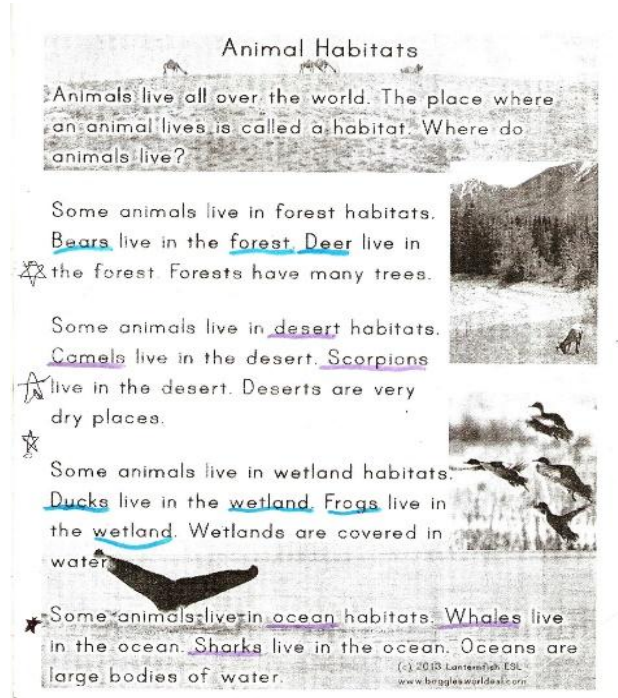


Figura 5 Actividad de lectura de uno de los grupos.

Tarea 4

En términos generales, para esta cuarta tarea se presentaron diversas dificultades en cuanto al uso de la tercera persona del singular de parte de los tiempos, la distribución del tiempo asignado para las actividades y las instrucciones que daba la profesora.

Como aspecto negativo se observó que antes de comenzar con el videojuego no se dieron pautas de comportamiento al momento de usar el videojuego como una herramienta de aprendizaje. En la siguiente cita se justifica lo anterior “Luego al pasar a explorar un mundo en Minecraft todos estaban muy entusiasmados por jugar, esto ocasionó que hubiera un poco de desorden porque no esperaban mis instrucciones”.(Diciembre 7 2015, diario de observaciones, p 130).

Gracias a la motivación y el interés que el videojuego despertó en los estudiantes, hubo una gran participación logrando que se cumpliera con lo propuesto dentro de la actividad.

Haciendo ahora referencia al material del estudiante, se pudo observar que hubo necesidad de agregar al final del taller consejos y comentarios para fomentar el trabajo en equipo, el respeto y el propósito educativo de la utilización del juego Minecraft en la clase de inglés.

Un aspecto positivo, fue proponer presentaciones orales ya que esto ayudo a generar la participación de todos los estudiantes especialmente en aquellos cuya participación era muy poca o nula.

Concluyendo, para el material del profesor se agregó como recomendación tener en cuenta repasos de lo que se vio la clase anterior antes de empezar con el nuevo tema del día. A partir de las reflexiones, se decidió agregar en las instrucciones ejemplos de cómo debía usar la tercera persona del singular. Por ejemplo, cómo se toma de las notas del diario de observaciones, “algunos alumnos tuvieron errores en la conjugación del verbo en tercera persona del singular. Entonces a partir de ese error se les recordó esta regla y se les enfatizó mucho esta parte” (Diciembre 7 2015, diario de observaciones, p.130). Para el material de los alumnos, especialmente la parte de interacción con el videojuego, se optó por recordarles por medio de reflexiones acerca de la importancia de tener en cuenta el propósito de usar Minecraft en el salón de clase, como se ha descrito en el diario de campo, “Luego al pasar a explorar un mundo en Minecraft, todos estaban muy entusiasmados por jugar, esto ocasionó que hubiera un poco de desorden porque no esperaban mis

instrucciones. Entonces tuve que hablarles en español para que entendieran que debían esperar a que yo les dijera que debían hacer, ya que muchos se metían al juego a hacer lo que quisieran” (Diciembre 7 2015, diario de observaciones, p.130).

En la imagen que viene a continuación podemos ver el buen desempeño que tuvieron los estudiantes al completar la tabla mientras exploraban en el videojuego Minecraft.

Names: _____
 Date: November 28 2015
 Standard: I write about topics that are interesting to me
 Skills: writing
 Instructions: Explore your world from Minecraft and take notes about what you see. Write all the information following the chart below.

Biome Type	We are in the forest
What is the weather like?	The weather is hot
Type of animals (Mammals, amphibians, birds, etc)	chickens, cow, wolf / Mammals, Birds
Raw materials (wood, stone, gold, coal, etc)	Sand, Wood, Water, Rock, Dirt

Figura 6 Actividad de escritura con la guía de la exploración en el videojuego Minecraft.

Tarea 5

Para esta última intervención, en términos generales, hubo una buena respuesta por parte de los estudiantes quienes a pesar de ser un tema nuevo para ellos y en un idioma diferente, lograron comprender cada actividad y ser partícipe de cada una. Posteriormente, teniendo como referencia Minecraft, siempre recordaban las veces que jugaban en sus casas y las veces que tenían que transformar materia a objetos nuevos, como por ejemplo, de la madera se puede fabricar muebles, de la lana se puede fabricar telas, etc.

Aspectos negativos frente al material del profesor no se presentaron. Sin embargo, se presentaron algunos errores en la presentación del uso de *was made out of* en las instrucciones del profesor debido que en el material se había puesto *was made out with* en vez de *was made out of* al igual que en el material del estudiante, como se puede apreciar en la siguiente figura:

Standard: Use properly grammatical structures

Skills: Writing and reading

Present simple-Past tense.

Names:

Date:

1. Chose any word below. Write 5 sentences using it is obtained from and it was made out of using the following materials.

Paper, wood, glass, fuel, pants, jacket, stone, sand, coal, towel.

Example: The leather is obtained from the sheep

The boat was made out of wood

The gold is obtained from mines

the glass is obtained from the sand
 the jacket it was made of from the leather
 the stone is obtained from the mines
 the coal is obtained from the mines
 the wood is obtained from the mines

Figura 7 Actividad de gramática: Made out of, is obtained from.

En la anterior figura se puede ver algunos errores ortográficos y gramaticales por parte de la profesora en el diseño del taller, marcadas en un círculo verde y errores gramaticales por parte de los estudiantes, marcados con un círculo rojo.

Finalmente, para el material del profesor se realizaron cambios en cuanto a los ejemplos de materia prima procesada y en las instrucciones, como por ejemplo, enfatizar la importancia de cómo Minecraft también nos enseña los procesos industriales y cómo se hace uso de los recursos naturales que se emplean como materia prima, una que no se procesa y otra que si es procesada, como por ejemplo: la madera de los muebles que sale de los arboles la cual no es procesada y la madera que sirve para hacer papel que si es procesada.

Respecto al material del estudiante se hicieron cambios en las actividades como los errores de ortografía en el diseño y se optó por proyectar en una pantalla grande la actividad de clasificación de materiales en vez de haberles entregado el taller en papel. De esta manera, todos participaban, aportaban y hubo mucho más interacción profesor-estudiante. Como se puede resaltar en las notas del diario de observaciones: “Para la actividad de clasificación de materiales, fue mucho mejor proyectar la actividad a todo el grupo desde el televisor o proyector de imágenes, que haber optado por entregarle a cada uno el material en forma de copia” (Diciembre 13 2015, diario de observaciones, p.130).

11.1. Proyecto

Para el proyecto final, retomando el enfoque aprendizaje basado en proyectos descritos en el marco teórico, se diseñó una plataforma con la ayuda de una página web llamada wix³, donde los estudiantes pueden interactuar de manera virtual con la página. Para este proyecto se recogieron dos temas que ya se habían visto previamente los cuales eran los biomas y sus características los animales que la habitan. El objetivo principal de este proyecto fue que por medio de diferentes micro tareas como buscar e indagar de manera grupal sobre el tema por medio de enlaces de sitios web confiables, realizar ejercicios de escucha, completar diagramas, etc, pudieran llegar a un producto final acerca de una presentación final grupal sobre el bioma que habían investigado representado por medio de una maqueta. Por cuestiones de tiempo, no se pudo realizar con los participantes del trabajo, pero se deja plasmado para futuras intervenciones. Para tener una idea más clara de este proyecto es importante remitirse a la siguiente página web: <http://dani-jb22.wix.com/minecraft-fansite>.

En las siguientes figuras se pueden apreciar algunos pantallazos tomadas desde la página.

³ Wix es una página web donde permite a sus usuarios crear sus propias páginas de acuerdo a sus intereses o fines. Para más información remitirse a la siguiente página. <http://es.wix.com/>



Figura 8 Presentación del proyecto con sus objetivos, temas a tratar y a que publico va dirigido

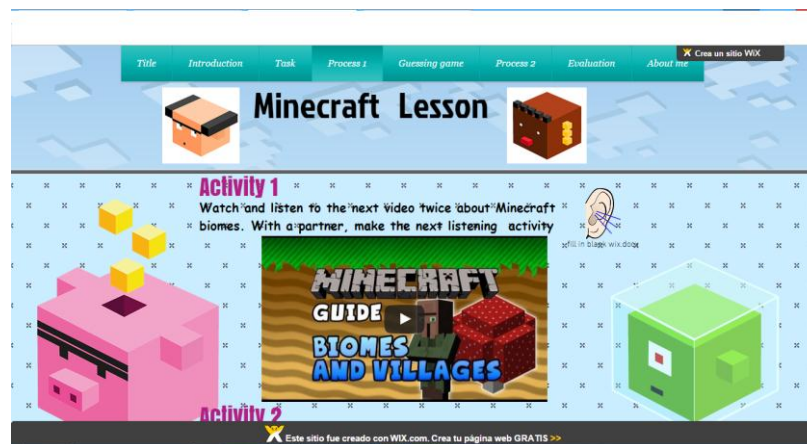


Figura 9 Actividades o microtarefas del proyecto

Por último, la entrevista con los estudiantes y el dialogo con el asesor de trabajo de grado y supervisor de práctica, permitieron hacer otras modificaciones en cuanto a la manera en que cada actividad impresa estaba diseñada, es decir, se concluyó que no era un material diseñado especialmente para niños sino más bien como para jóvenes adultos.

Entonces viendo esto, se decidió agregar a todo el material didáctico un diseño más atrayente, con más color y más acorde al público. Se agregaron iconos que indicaban cambio de actividad y si era en grupo o en parejas. También, se le dio uniformidad en cuanto al diseño de las cinco tareas respecto a los colores, las fuentes, etc. La entrevista final sirvió para tener más ideas de cómo se debía ejecutar las tareas; muchos niños manifestaron lo siguiente durante la entrevista final:

ST1: Sería mejor tener tiempo libre para jugar Minecraft,

ST2: Me gustaría realizar más juegos durante las clases.

ST3: Sería bueno que las actividades fueran más divertidas menos papel.

Como resultados finales en el diseño de las tareas se obtuvo el siguiente producto final.

[\(Ver anexo 7 producto final\).](#)

12. Conclusiones

Con base en la intervención pedagógica realizada, se demuestra la efectividad del uso de un videojuego en el aprendizaje del inglés, reconociendo los factores primordiales que sesgan su implementación en el aula, tales como el contexto y el tipo de videojuego. Además, se evidencian las dificultades y fortalezas halladas en la utilización del videojuego *Minecraft* para la enseñanza del inglés en un grupo de estudiantes específico. Finalmente, surgen recomendaciones para aplicar esta secuencia didáctica en el aula.

En primera instancia, se llega a la conclusión que el uso de un videojuego dentro de un contexto educativo permite ser una herramienta útil en el aprendizaje del inglés,

caracterizándose por despertar la motivación, el interés y el trabajo en equipo en algunos estudiantes.

Respecto a los objetivos de este trabajo de grado, se puede decir que cada uno de estos se pudieron lograr a cabalidad. Se pudo explorar y conocer los gustos e intereses de los estudiantes por medio de las entrevistas, se realizó una selección adecuada y pertinente del videojuego, se elaboraron propuestas pedagógicas para la integración del juego, cada metodología fue acorde a los contenidos del videojuego y del curso, se pudo implementar y evaluar cada tarea y finalmente se diseñó toda una secuencia con material autentico.

Ahora bien, es importante reconocer el contexto en el cual se desea aplicar esta propuesta pedagógica, como por ejemplo los intereses, las necesidades, el nivel de lengua y los gustos de los estudiantes. Esto se puede realizar a través de entrevistas con preguntas directas o a partir de observaciones, para así conocer sus hábitos y gustos frente a los videojuegos. También es primordial conocer muy bien el plan de estudios, qué funciones de la lengua y temas se pueden manejar de acuerdo a los contenidos del videojuego, para así, no correr el riesgo de implementar uno que no se adapte a los gustos e intereses de los estudiantes o que no se acople a los objetivos del curso.

En cuanto al tipo de videojuego, es recomendable hacer uso de videojuegos de rol, aventura, simulación y estrategia porque estos promueven el trabajo colaborativo; evitando así que se conviertan en una herramienta de aprendizaje individual y alejada del contexto.

Tal como se aplicó durante el desarrollo de las tareas donde se tuvo en cuenta el tipo de videojuego Minecraft el cual es un tipo de juego que reúne aventura, rol y estrategia. A su vez, promueve el trabajo en equipo y el trabajo colaborativo ya que se

puede interactuar con otros jugadores para ayudarse entre ellos explorando cada lugar del juego tomando roles de sobrevivientes e implementando estrategias para construir, buscar, crear herramientas, entre otras posibilidades

Respecto a las dificultades identificadas en el transcurso de la secuencia didáctica aplicada, se destacan la falta de tiempo y recursos. Durante algunas intervenciones no se contó con el tiempo necesario para desarrollar completamente las actividades propuestas, debido a que estas debían ajustarse al horario establecido en las prácticas docentes y a las dos horas semanales asignadas por el docente titular. Otro obstáculo relacionado con el tiempo, fue que no se pudo desarrollar el proyecto final que se tenía previamente planeado y diseñado, puesto que el curso de extensión finalizó antes de que se pudiera aplicar.

En cuanto a los recursos técnicos, el uso de los computadores y los recursos audiovisuales del salón presentaron fallas, en ciertas ocasiones no era posible realizar las proyecciones del videojuego. Así mismo, algunos padres de familia no permitieron la disposición de las tabletas o computadores portátiles en el aula. Por ende, los estudiantes debieron turnarse los dispositivos electrónicos para realizar las actividades propuestas. No obstante, esta dificultad fue al mismo tiempo una ventaja porque promovió la colaboración entre los alumnos que se prestaban los implementos entre ellos.

Concerniente a las fortalezas halladas, se identifican la buena disposición de los estudiantes, la participación activa, el haber tenido un conocimiento previo del videojuego y su interés por querer aprender por medio de *Minecraft*. Igualmente, pese a los problemas técnicos que se presentaron, hubo disponibilidad de algunos espacios y recursos en la

Universidad, tales como el laboratorio, la sala de cómputo y los televisores que permitieron darle continuidad a cada actividad.

En este orden de ideas, este proyecto deja abierta la posibilidad de trabajar de manera virtual desde diferentes sitios web como por ejemplo blogs, sistema de gestión de aprendizaje, *lingweb*, *blackboard*, etc. Estos programas permiten gestionar y diseñar diferentes contenidos multimedia en diversos contextos de aprendizaje. Así, este proyecto promueve la creación y construcción de otras ideas que responden al auge que tienen los videojuegos en la sociedad, especialmente entre los niños y jóvenes.

De igual manera, esta propuesta va dirigida a los docentes y directores de instituciones y colegios, quienes pueden sacar provecho de ello para integrar y aplicar nuevas metodologías de aprendizaje para la enseñanza de una segunda lengua, enfrentando retos en una nueva era donde predomina el uso de las TIC.

También es importante señalar que para el diseño de actividades que involucra las TIC, es indispensable tener criterios pedagógicos para la selección y diseño de material basándose en justificaciones pedagógicas tales como el *aprendizaje basado en tareas* o el enfoque metodológico *aprendizaje integrado de contenido y lenguas extranjeras*, descritos en el marco teórico.

Finalmente, en lo personal, el haber diseñado cada tarea implicó un nuevo reto, ya que se debían acoplar los contenidos del curso con los del videojuego. También, desde el punto de vista de practicante docente, se implementaron nuevas metodologías, enfoques como el AICLE y ABT estrategias de manejo de grupo y diseño de recursos para llevar a cabo un material didáctico y poder aplicarlo a un público infantil.

REFERENCIAS

- Anderson, C. A., Shibuya, Akiko, Ihori, Nobuko, Swing, Akir. (Mar 2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, Vol 136(2), 151-173.
- Arevalo, P.J. (2014). Design and Evaluation of an Augmented by Reality Game Prototype as a Part of a Didactic Proposal for Teaching English as a Second Language to Children Ages 8 to 11 in the Level A1.
- Bartholow , Bushman , & Sestir . (2007). the unintended negative consequences of exposure to violent video games. *cognitive technology*, 12.
- Bausela, E. (2000). La docencia a través de la investigación acción. *Revista Iberoamericana*(24).
- Blank, W. (1997). Authentic instruction. In W.E. Blank & S. Harwell (Eds.), Promising practices for connecting high school to the real world (pp. 15–21). Tampa, FL: University of South Florida. (ERIC Document Reproduction Service No. ED407586).
- Belloch, C. (s.f) Las Tecnologías de la Información y comunicación (T.I.C.). Universidad de Valencia.
- Bower, G. H. (1970). Imagery as a Relational Organizer in Associative Learning. *Journal of verbal learning and verbal behavior*, 9, 529-533 1970.
- Calzadilla, M. E. (2000). Aprendizaje colaborativo y tecnologías de la información y la comunicación. *Revista Iberoamericana*(24).
- Collazos , C., Muñoz , J., & Hernández, Y. (2014). *Aprendizaje colaborativo apoyado por computador*.
- Castañeda, A. (1997): Aspectos cognitivos en el aprendizaje de una lengua extranjera, Granada, Método, p. 24
- Chomsky, N. (1965). Aspects of theory of syntax. Cambridge, MA: I.L.T. Press.
- Derribery, A. (2007). *Serious game: Online Games for Learning*.
- Díaz, M. (2006). Metodologías de enseñanza y aprendizaje para el desarrollo de competencias. Orientaciones para el profesorado universitario ante el espacio europeo de educación superior. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*. 20(3), 230.
- Dickinson, K.P., Soukamneuth, S., Yu, H.C., Kimball, M., D'Amico, R., Perry, R., et al. (1998). Providing educational services in the Summer Youth Employment and Training Program [Technical assistance guide]. Washington, DC: U.S. Department of Labor, Office of Policy & Research. (ERIC Document Reproduction Service No. ED420756).

- Dornyei, Z. (2001). New Themes and Approaches in Second Language Motivation Research. *Annual Review of Applied Linguistics*, 21, 43-59.
- Elliot, J. (1993). *El cambio educativo desde la investigación-acción*, Madrid: Morata
- Ellis, J. (1996). *A Framework for Task-Based Learning*. Longman.
- Ellis, R. (1984). *The Methodology of Task-Based Teaching*.
- Ellis, R. (2003). *Task Based Language Learning and Teaching*. Oxford.
- Embert, P. A., & Leftwich Ottenbreit, A. T. (2010). Teacher Technology Change: How Knowledge, Confidence, Beliefs, and Culture Intersect. *Journal of Research on Technology in Education*, 42(3), 255-284.
- Estaire, S. and J. Zanon. 1994. *Planning Classwork: A Task Based Approach*. Oxford: Heinemann
- Felicia, P. (2009). *Videojuegos en el aula: Manual para docentes*. Bélgica: European Schoolnet.
- Galvis Guerrero, H. A. (2011). Using Video Game-Based Instruction in an EFL Program: Understanding the Power of Video Games in Education. *Colombia Applied Linguistic*, 13(1), 54-70.
- Gee, J. P. (2003). *New Learning Transformational Designs for Pedagogy and Assessment*. Recuperado de: <http://newlearningonline.com/literacies/chapter-2/gee-on-what-video-games-have-to-teach-us-about-learning-and-literacy>
- Gee, J. P. (2010). Lectura desarrollo de lenguaje, videojuegos y aprendizaje en el siglo XXI. In G. L. Englander (Ed.), *Discourses and Identities in Contexts of Educational Change* (G. L. Bonilla, Trans.).
- Gentile, D. A. & Gentile, J. R. (2008). Violent video games as exemplary teachers: A conceptual analysis. *Journal of Youth and Adolescence*, 9, 127-141.
- Green, C. S., & Bavelier, D. (Jan 2007). Action-Video-Game Experience Alters the Spatial Resolution of Vision. *US National Library of Medicine National Institutes of Health*, 18(1), 88–94. doi:10.1111/j.1467-9280.2007.01853.x
- Henao (2004). Al tablero. El periódico de un país que educa y se educa. Recuperado de: <http://www.mineduacion.gov.co/1621/article-87401.html>. Consultado el día: 23/02/2016
- Hiltz Y Turoff (1993). “Entornos virtuales de enseñanza – aprendizaje: El proyecto GET. Recuperado de <http://www.ucm.es/info/multidoc/multidoc/revista/cuad6-7/imagen/evea.htm>. Consultado el día: 23/02/2016
- Karlin, M., & Viani, N. (2001). *Project-Based Learning*. Medford: Jackson Education Service District.

- Katz, L.G., & Chard, S.C. (1989). *Engaging children's minds: The project approach*. Norwood, NJ: Ablex.
- Krashen, S. D. (1982). *Principles and Practice in Second Language Acquisition*. Pergamon Press Inc.
- Keller, F. S., & Schoenfeld, W. N. (1950). *Principles of Psychology*. Nueva York, E. U.: Appleton-Century Crofts. doi:10.1037/11293-000.
- Kemmis, S. & McTaggart, R. (1988). *Cómo planificar la investigación-acción*, Barcelona: Laertes
- LEWIN, K. (1973). Action research and minority problems. En K. Lewin (201 – 216): *Resolving Social Conflicts: Selected Papers on Group Dynamics* (ed. G. Lewin). London: Souvenir Press.
- LONG, M. H: «Input and Second Language Acquisition Theory», *Input in Second Language Acquisition* (Ed. GASS, S. y C. MADDEN), Rowley, MA: Newbury House, 1985, 377-393.
- Mäkelä , M. (2015, June). *Learning English in Minecraft: A Case Study on Language Competences and Classroom Practices*. Disponible en: <http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/97626/GRADU-1435645627.pdf?sequence=1>
- Marsh, D. 2000 *Using Languages to Learn and Learning to Use Languages* [en línea] Disponible en: <http://archive.ecml.at/mtp2/CLILmatrix/pdf/1UK.pdf>. Consultado el día 2016, 23 de Febrero.
- Marsh, D., & Langé, G. (2000). *Using Languages to Learn and Learning to Use Languages*. in Marsh, D., & Langé, G. (Eds.). (2000). *Using Languages to Learn and Learning to Use Languages*. Jyväskylä, Finland: UniCOM, University of Jyväskylä on behalf of TIE-CLIL. Part 1 Pages 1-14 ISBN 951-39-0765-1.
- Martínez Borda, Rut y Lacasa, P.(2006) *Contar Historias usando los videojuegos*. En Lacasa, P. y Grupo Imágenes, palabras e Ideas Periodistas digitales. *Historias de pequeñas escritoras*. Madrid: Visor
- Martin, N., & Baker, A. (2000). *Linking work and learning toolkit*. Portland, OR: worksystems, inc., & Portland, OR: Northwest Regional Educational Laboratory.
- Mayor, J. (1984), *Psicología del pensamiento y del lenguaje*, 3 Tomos. Madrid, UNED.
- Morales, P. (2007). “Nuevos roles de profesores y alumnos, nuevas formas de enseñar y de aprender”. En Prieto, L. (coord.). *La enseñanza universitaria centrada en el aprendizaje*. Barcelona: Octaedro. Págs. 17-31.
- Murphy, R. F., Penuel, W. R., Means, B.,Korbak,C., Whaley, A., & Allen, J. E. (2002).*E-DESK: A review of recent evidence on the effectiveness of discrete educational software*.

(Prepared for: Planning and Evaluation Service, U. S. Department of Education). SRI International.

Nieto, V., & Carbonell, M. (n.d.). Recuperado de <http://web.ua.es/en/ice/jornadas-redes-2011/documentos/proposals/182149.pdf>. Consultado el día: 23/02/2016

Nunan, D. (2004). *Task Based Language Learning*.

Prabhu, N. S. 1987. *Second Language Pedagogy*. Oxford: Oxford University Press.

Pavesi, M., Bertocchi, D., Hofmannová, M., & Kasianka, M. (2001). *Teaching Through a Foreign Language A guide for teachers and schools to using foreign language in content teaching*. (G. Langé, Ed.)

Pica, Teresa; Kang, Hyun-Sook; Sauro, Shannon (2006). "Information gap tasks: Their multiple roles and contributions to interaction research methodology". *Studies in Second Language Acquisition* 28: 301–338. doi:10.1017/s027226310606013x.

Skehan, P. 1998a. *A Cognitive Approach to Language Learning*. Oxford: Oxford University Press.

Skehan, P. 1998b. Task-based instruction. *Annual Review of Applied Linguistics* 18: 268–86.

Skehan, P. and P. Foster. 1977. Task type and task processing conditions as influences on foreign language performance. *Language Teaching Research* 1: 185–211.

Skinner, B. F. (1970). *Tecnología de la Enseñanza*. Obtenido de http://conductitlan.net/b_f_skinner/b_f_skinner_tecnologia_de_la_ensenanza.pdf

Tejeiro , R., Pelegrina , M., & Gomez, J. L. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Comunicacion. Revista Internacional de comunicación audiovisual, publicidad y estudios culturales*, 1(7), 235-250.

Thomas, J.W. (1998). *Project based learning overview*. Novato, CA: Buck Institute for Education. Recuperado de: <http://www.bie.org/pbl/overview/index.html>. Consultado el día: 23/02/2016

Trujillo Vargas, J. (1998). Trabajo en Equipo, una propuesta para el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Universidad EAFIT*, 34(109).

Vigotsky, L. S. (1978). *El Desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores*. Barcelona: Grupo Editorial Grijalbo.

Watson, J.B. (1913) Psychology as the behaviorist views it. *Psychological Review*, 20, 158-177.

Willis, J. (2007). *Doing Task-Based Teaching* Oup. Recuperado de: <https://www.teachingenglish.org.uk/article/criteria-identifying-tasks-tbl>. Consultado el día: 03/04/2016.

Zea, C. (2004). Al tablero. El periódico de un país que educa y se educa. Recuperado de: <http://www.mineduacion.gov.co/1621/article-87401.html>. Consultado el día: 23/02/2016

Imágenes en línea

Imágenes utilizadas para diseño del material del estudiante Recuperado el día 19 de mes 02 de 2016. <https://openclipart.org>

Imágenes utilizadas para diseño del material del estudiante Recuperado el día 19 de mes 02 del 2016. <http://www.clipartpanda.com>

Imágenes utilizadas para diseño del material del estudiante Recuperado el día 19 de mes 02 del año 2016. <http://minecraft.gamepedia.com/Biome>

Videos

Strife, W. [YOGSCAST Will].(2013, diciembre 21) The Minecraft Guide-02-Biomes and Villages [archivo de video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=3s92LEgGRQ8>

[BebopVox YOGSCAST]. (2013, marzo 1) “TThis is my biome” –A Minecraft parody of payphone (Music video) [archive de video]. Recuperado de : <https://www.youtube.com/watch?v=un5jZH5n-qE>

Páginas de Internet:

Wikipedia. (s.f) Videojuego. Recuperado de: <https://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego>
Consultado el día: 23/02/2016

PEGI (s.f) Pan European Game Information. Recuperado de: <http://www.pegi.info/es/index/id/86>. Consultado el día:23/02/2016.

Blogs:

Lanternfish (2009) ESL Jobs, Worksheets, and Flashcards for the ESL and TEFL Teacher. Recuperado de: <http://www.bogglesworldesl.com/>. Consultado el día:23/02/2016.

Anexos

Anexo 1(Primera versión de manual para el profesor y el estudiante Tarea 1)

Task 1

Aims

To identify specific vocabulary from a real setting as the classroom and the videogame Minecraft

To describe the setting of Minecraft

To write short sentences using there is there are in affirmative and negative forms.

Pre-task activity

Students do a brainstorming related with vocabulary that they can find inside a classroom like objects, colors, etc. To make this possible, the teacher asks them to observe the classroom and to make a list of all the objects and things they can see on a little piece of paper. They take three minutes for doing it. After doing this, they socialize with the class their list, the teacher writes every word on the board. Each student after giving the list they describe the use of any object that he or she observed. For example we use the pencil to draw or to write. The teacher erases all the vocabulary on the board and asks them to keep them in mind for the next activity.

Second activity:

The teacher asks them to make groups of three people. Each group receives a game called “**alphabet soup**” or “**word puzzle**”. They have to find some vocabulary related with elements that are often used into the classroom, also they have to write the name below **the puzzle**. They take 5 minutes.

While-task activity

Using a world previously created from Minecraft about a classroom, the teacher asks to each group to come to the computer and to take 15 seconds to observe and to explore vocabulary related with the classroom. They have to take notes and to help each other observing and discussing. Once the time is over they have to keep their notes and to let the next group to work at the computer. Then, when each group has finished, the group with more vocabulary in their notes will be the winner and will have a prize.

Post-task activity

15 min

Students work with groups of three people on a worksheet about creating sentences using there is there are/there is not, there are not. This activity has some images taken from the Minecraft classroom. The teacher check is everything is okay. Then, they socialize the workshop with the classroom.

Standard: I write the name of places and recognize elements in an illustration.

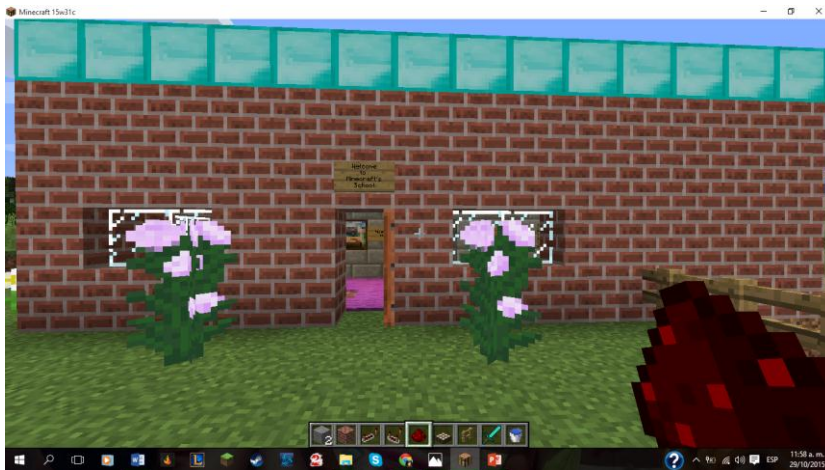
Skills: writing and reading.

Names: _____

Date: _____

Workshop: Describing a classroom from Minecraft

Make a list with the things that you can see from the picture.





Standard: Demonstrate knowledge of the basic structures of English.

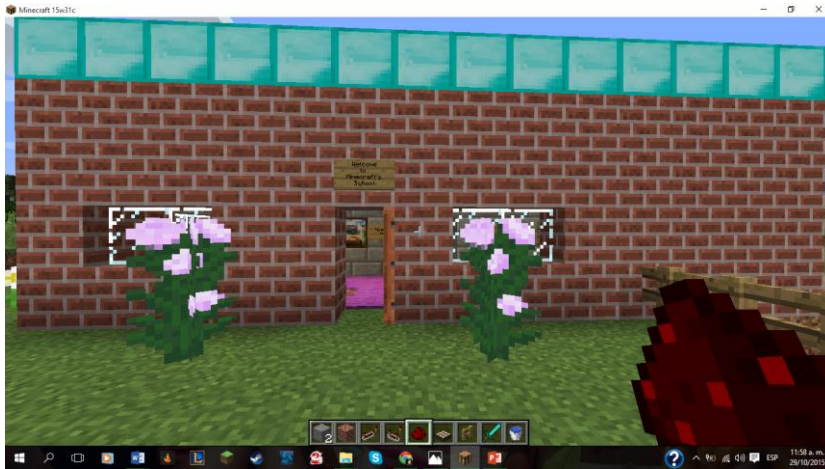
Names: _____

Date: _____

Workshop: Describing a classroom from Minecraft

What can you see?

Look carefully to the next images, then write there is or there are/there is not or there are not



- ❖ There is _____ There is not _____
- ❖ There are _____ There are not _____



- ❖ There is _____ There is not _____
- ❖ There are _____ There are not _____



- ❖ There is _____ There is not _____
- ❖ There are _____ There are not _____



- ❖ There is _____ There is not _____
- ❖ There are _____ There are not _____

Anexo 2 (Tarea dos y actividades)

Biomes

Task 2

Aims

To make links of a picture with its description

To recognize different biomes that exist in our world using Minecraft as tool

To understand simple descriptions of biomes

To identify a place from its description

To describe different biomes from Minecraft

Pre-task activity

The teacher starts the class asking to the student if they know what a biome is; to exemplify the teacher uses some pictures from the computer to make them realize what a biome is and also what kind of climate has each one. For having sure that students understood the teacher will ask to each kid what biome is and the weather by pointing out the image projected on the computer. After having this concept clear, students make pairs and then they are going to receive a workshop that is about matching the picture with the correct biome name and the correct description. Those pictures are taken from the videogame Minecraft. This help them to recognize the different kinds of biomes that exist in our planet. While each pair is working in the matching workshop, the teacher pass around in order to clarify doubts about vocabulary or for any question. This will take five minutes. After finishing the workshop, each pair compare with another pair and they discuss any difference or any similarity.

While-task activity

Students will watch a video called **The Minecraft Guide - 02 - Biomes and Villages** <https://www.youtube.com/watch?v=3s92LEgGRQ8> (this video was previously edited by the teacher in order to cut some parts that are not necessary for the activity.) This video explains the different kind of biomes that we can find into the game but also those biomes are related with the real life biomes. In this video, the narrator gives some description about each biome as for example what kind of plants can appear or what type of animals exists, etc. students will make pairs to do this activity and to help each other. While the students listen the video, the teacher asks them for vocabulary they could differ or recognize. If there are new vocabulary the teacher is going to write it down on the board. Each student will have a worksheet about filling the blanks, this listening activity will have some sentences and each sentence will have three options. One of this options is the correct word. These three words will be homophones words, this will help them to recognize the correct word and to entrain their ear. By pausing the video the teacher asks to fill

the blanks, according to the description given by the narrator. After writing down some vocabulary on the board the teacher asks them to write it on their notebooks.

Prompts:

A tundra is..... that.....

Post-task activity

From a power point presentation the teacher will show to the students some pictures of biomes that are in good conditions and biomes that are not. According with those images, the teacher asks them to write short sentences using present simple affirmative and negative. For example: the picture number one has ice, the picture number two has not ice. The jungle is green and the Antarctic is white. The ocean has water, the Antarctic doesn't has trees the jungle trees.

Reflection

The teacher mentions those biomes that are affecting by the global warming, this will let to the students some reflection and it will encourage them to wonder about what we can do in order to help our planet and the animals that are living there.

Standard: I identify the sequence of the actions

Name: _____ **Date:** _____

Listen carefully to the video and fill the blanks by answering A, B or C. Choose the one that you think is the correct.

- The way mountains and plains biomes are generated, meaning for instance a swamp can be on a _____

A) Mountain B) Fountains C) Highways

- Or a _____

A) Dessert B) Desert C) Template

- Can be shaped with rolling _____ instead of being flat.

A) Heal B) Hills C) heels

- There are also several types of _____

A) Forest B) Honest C) Sorests

in the _____

A) Flame B) Gain C) Game

- The standard **Forest** is populated with **Oak** and **Burch trees**.

- Another forest type is the _____ biome,

A) Bangle B) Jungle C) Rumble

which is thick with undergrowth extra **tall trees**

- Then there is the roofed **forest** which consist of thick stubby **dark oak trees**, and giant _____.

A) Mushrooms B) Much rooms

- Another **forest** type is the **taiga** which is a grassy _____

A) Cold B) Old C) sold

- that is mostly populated with tall spruces _____

A) Seas B) threes C) Trees

- The **savanna** biome is populated with unique leaning **arcadia trees**, is it steady and flat.
- The **tundra** biome is a vast area of _____

A) Glow B) Snow C) Know

- and _____ with little to no **vegetation**.

A) Eyes B) Ice C) Twice

- The remaining biome begin with **swampland** which is fairly common, but can be difficult to traverse.
- Next is the _____ biome

A) Dessert B) Desert C) Template

- which comes complete with **cocti** no **water** dead shrubs.

Standard: Associate a picture with its description.

Skills: Reading, writing.

Names: _____

Date: _____

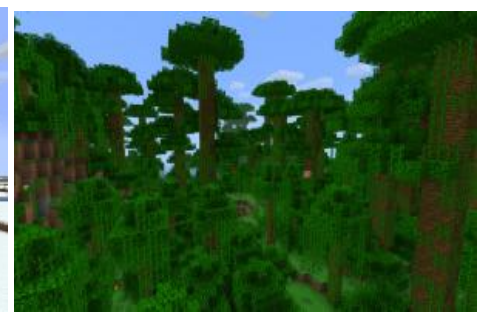
Biomes Matching

Label each biome below using one word from the box.

Desert	Ocean	Rainforest	savanna
Taiga	Swampland	Tundra	jungle



Desert



Read the description below and match it with a biome above.

1. A very cold place with no vegetation

2. A very dry place with very little rain

Desert

3. A place with a lot of trees

4. A very wet forest with a lot of rain

5. A very cold forest in the north

6. Land with watery places like ponds

7. Grassy land with some trees

8. It is the largest biome on planet

Earth and covers around 70%

of the Earth's surface

Power Point Presentation.

Anexo 3 (Tarea tres y actividades)

Biomes: where do animals live?

Task 3

Aims

To understand short descriptions about animals and places that are familiar.

To recognize habitats and animals that live in it from a short written text.

To recognize details from a short text.

Pre-task activity

The teacher takes out some flashcards about the different types of biomes. First, the teacher shows them the flashcards and then, the teacher asks students what the name of the biome is. After giving the name the teacher asks them which animal they think live in that biome. This is going to encourage them to participate and also to review the last class.

The teacher gives some examples: The monkeys live in the jungle. The polar bear lives in the Antarctic or tundra, the lion lives in the savanna.

The teacher shows them some pictures of animals but those pictures have a trick. The teacher tells them that there is a game called odd one out and they have to guess which animals do not belong to the image and also they have to say if the animal is mammal, a reptile etc, this will help them to understand the classification of animals in a more didactic and in a fun way. The teacher writes on the board an example: **The fish doesn't belong because it is aquatic and the others are reptiles.** This will help students to understand better and to create sentences in present simple.

The teacher explains the different types (classification) of animals that exist such as: mammals, reptiles, arachnid, birds amphibians, and fish. Then, the teacher shows them a website where gives a more detail description about each type of species such as reptile animals have scales not fur. The web site is the following: http://www.sheppardsoftware.com/content/animals/kidscorner/classification/kc_classification_reptiles.htm

The teacher shows on the computer a zoo created previously in Minecraft. Here she explains that there are also domestic and wild animals.

While-task activity

In group of four, they label in a chart what animals from the zoo are wild and domestic. The group with more animals in the list will be the winner. the teacher arranges the groups choosing one student who will be the leader, it means, one student that will help the others. Students receive a reading about animals and habitats. They read it in group of three and then they do a second reading in order to highlight the parts where they can see one habitat and one animal from each paragraph. According to the text, the teacher gives them some questions to answer.

What/which animals live in the forest/ where do live ducks and frogs/ how the wetlands is.

Post-task activity

Teacher gives them a reading puzzle which consists about where animals live of four sentences to be rearranged by kids in the way they would build a puzzle. They will make group of four the first group to arrange correctly the four sentences will be the winner.

The teacher gives to each group an animal, then each group have to make a list describing the animal if it's a mammal, arachnid, etc.

Then, students are going to answer some questions for example where do bears live? Bear lives in the forest/ is bears invertebrates? What type of animal it is.

Where do animals live?

Where do bear lives?

What animals live in the desert?

What type of animal are the following:

Lion

Whale

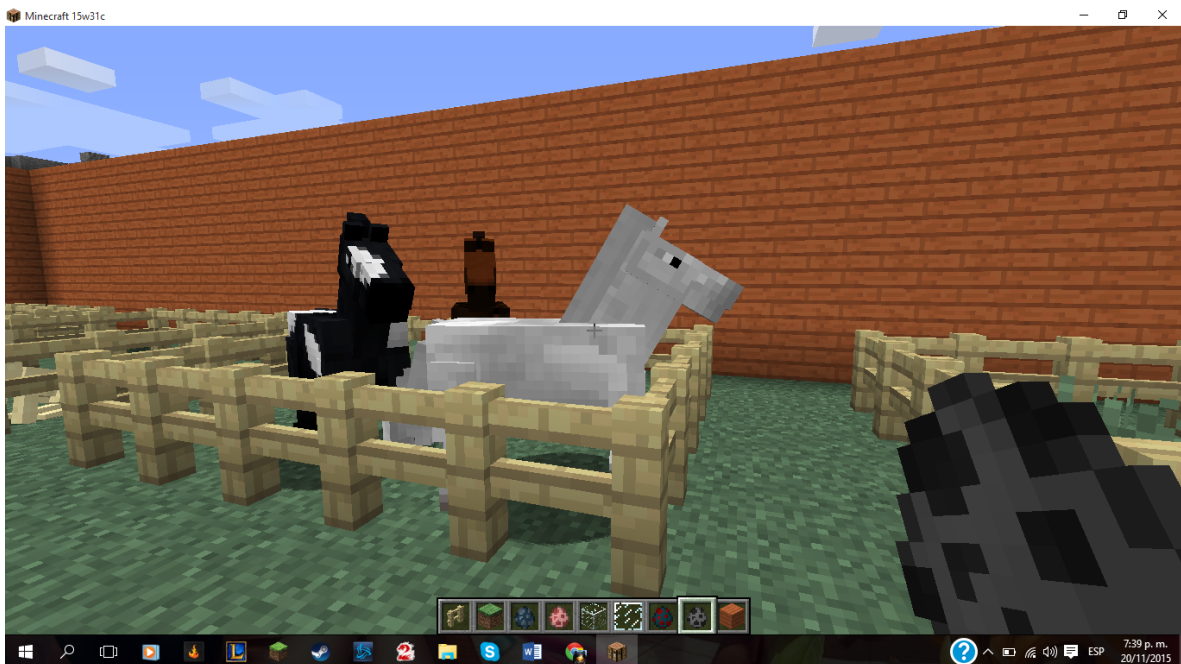
Frog

Peacock

Spider



- The hen is oviparous
- She has feather not fur
- It is a domestic animal



- The horse is mammal
- The horse has fur
- The horse breathes with lungs
- The horse is a domestic animal.



- The sheep is a mammal
- The sheep has fur
- The sheep is a domestic animal



- The ocelot is a wild animal
- The ocelot is a mammal



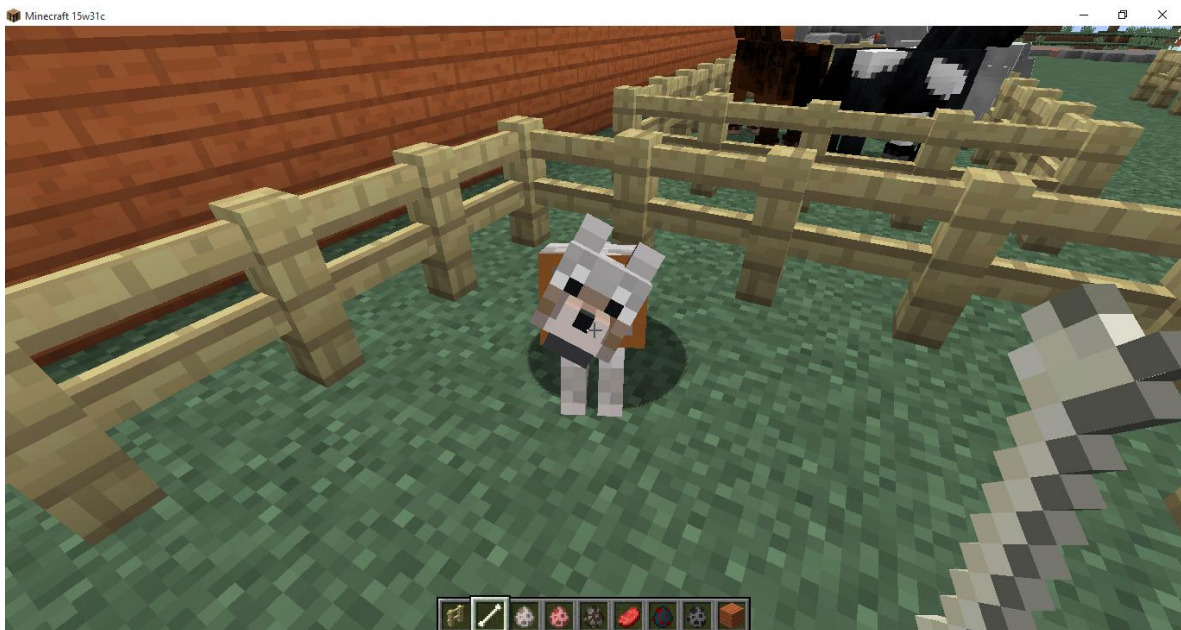
- The rabbit is mammal
- The rabbit has fur



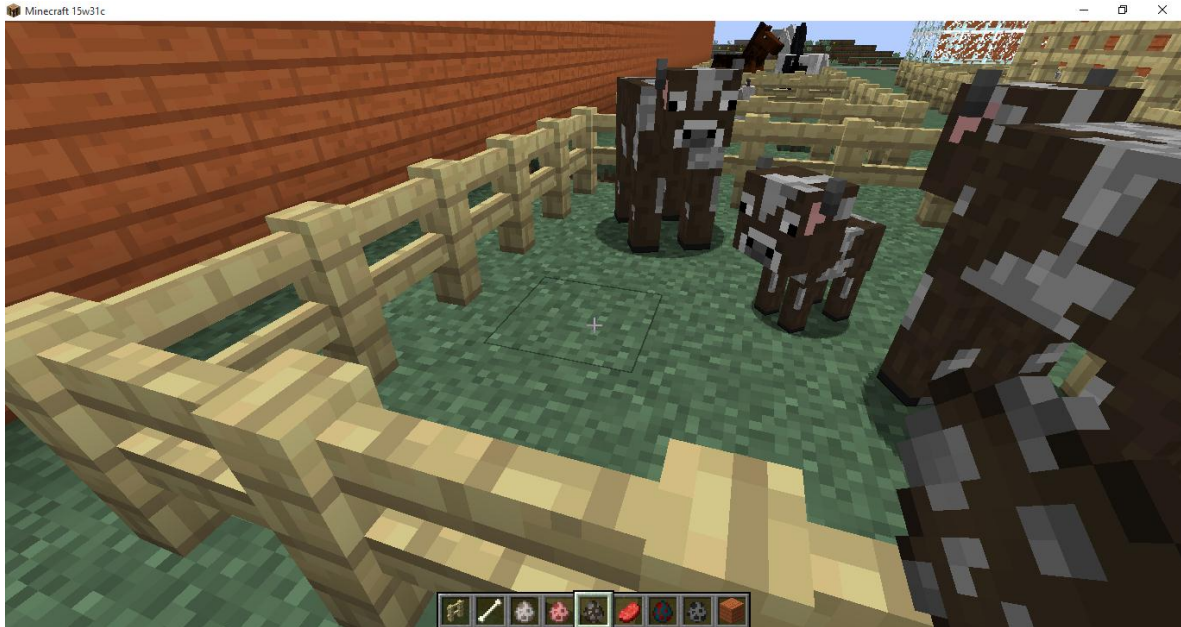
- The pig is a domestic animal
- The pig is mammal



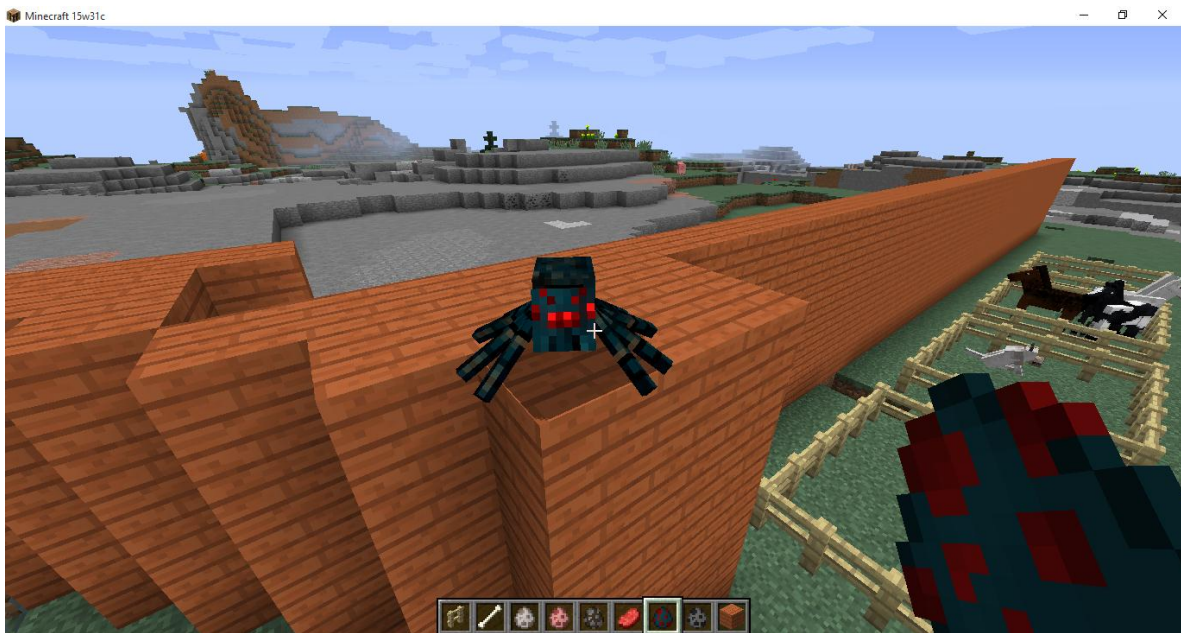
- The Wolf is a wild animal
- The wolf is mammal
- The wolf has fur



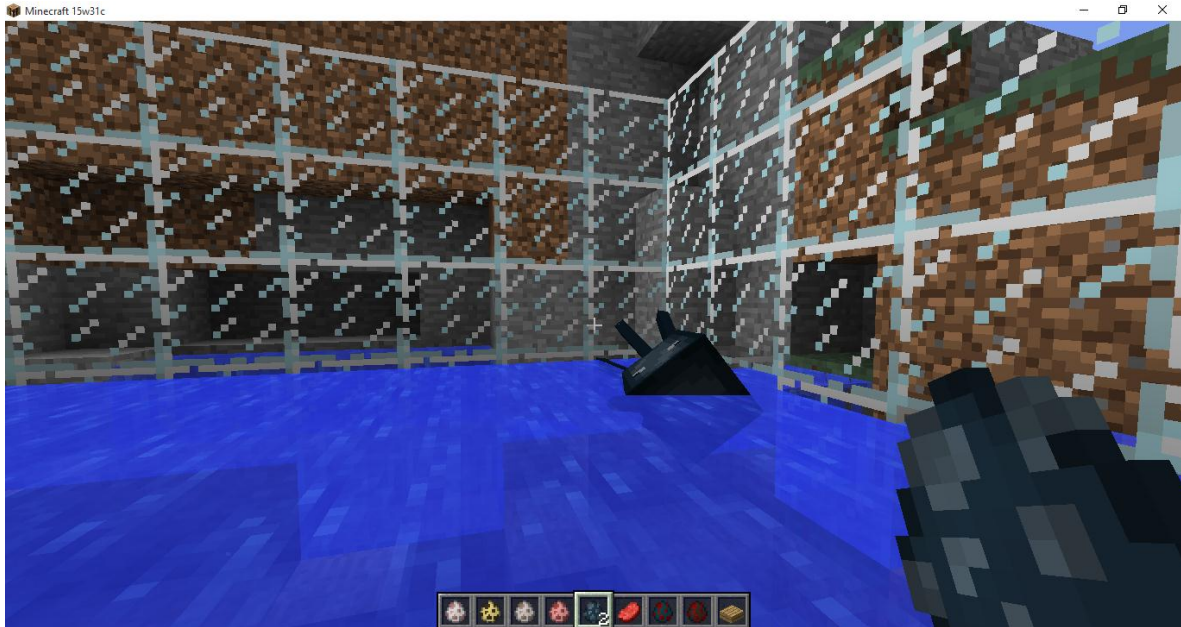
- The dog is a domestic animal
- The dog has fur
- The dog is a mammal



- The cow is a domestic animal
- The cow is a mammal



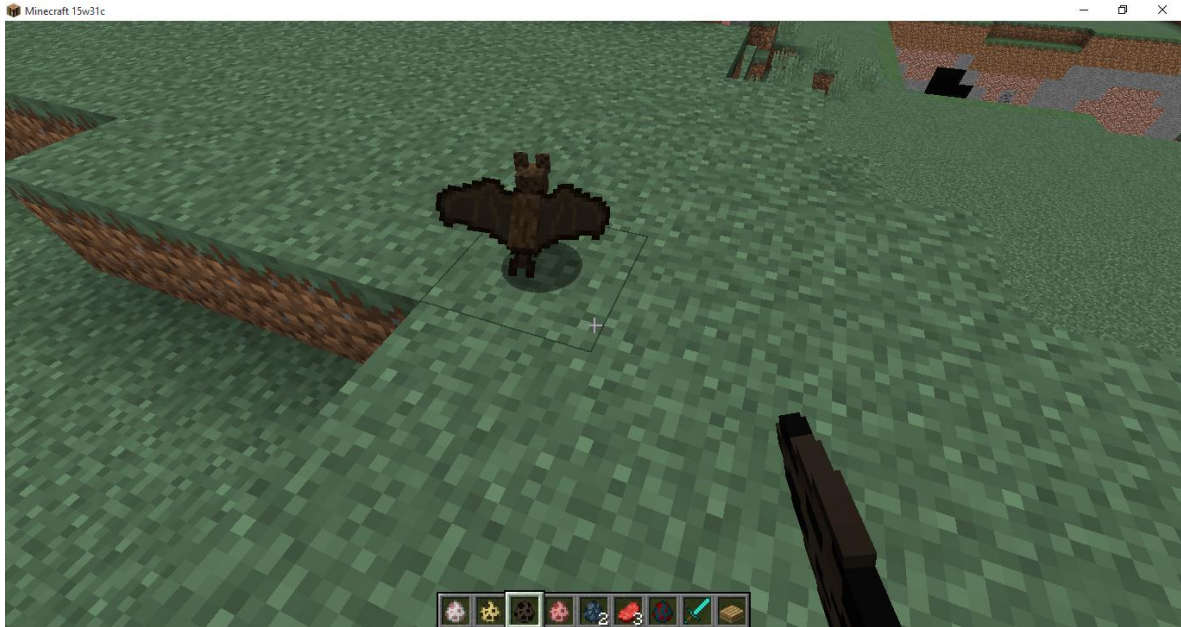
- The spider is an arachnid animal



- The squid is an aquatic animal



- The bird is oviparous
- The bird has feather



The bat is a mammal

Animal Habitats

Animals live all over the world. The place where an animal lives is called a habitat. Where do animals live?

Some animals live in forest habitats. Bears live in the forest. Deer live in the forest. Forests have many trees.

Some animals live in desert habitats. Camels live in the desert. Scorpions live in the desert. Deserts are very dry places.

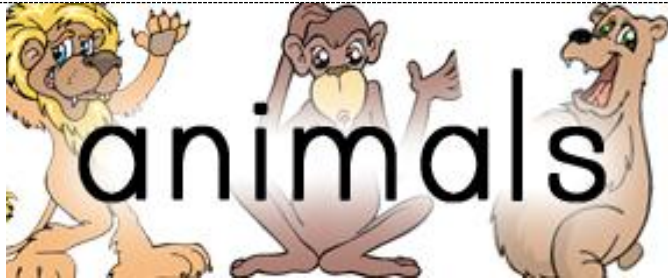
Some animals live in wetland habitats. Ducks live in the wetland. Frogs live in the wetland. Wetlands are covered in water.

Some animals live in ocean habitats. Whales live in the ocean. Sharks live in the ocean. Oceans are large bodies of water.



Where

do



live

Bears



live

in

the



Whales



live

in

the



Ducks



live

in

the



wetlands

Camels



live

in

the



Anexo 4 (Tarea 4 y actividades)

Task 4 Materials obtained from the nature. (Minecraft natural resources, raw material)

Aims

To associate a picture with its written description

To identify the uses of raw material

Pre-task

The teacher begins the class with a song from Minecraft called “New one” https://www.youtube.com/watch?v=XF50SUT_HhQ. This song is about the different kind of biomes that we can find in Minecraft, this will motivate them and wake them up to start the session with more energy. Teacher asks them what biomes did they noticed the student with the right answer will have a prize.

Teacher asks to students what materials can we find in the jungle. The teacher gives them an example “in the jungle there are trees, we can find wood from the trees”. Then, the teacher asks them what materials for construction and for feeding us can we find in the nature. After students give their ideas, the teacher shows them some natural resources in a power point presentation that we can find in Minecraft too. Also some tools that were created with those resources. Students try to guess the name of every material. After having clear this, the teacher asks them what do they think can we built, create or make with the wood/wool/coal. The teacher gives them an exercise where they have to guess the function of each material. They make groups of four or three.

While-task:

The teacher gives to each group a wood cube, stone cube and a sand cube, each group has to write on a bond paper the following: from where it could be obtained?, in which biome?, mention the function and an object that could be built with the material. For example: The wool is obtained from the sheep. We can find sheeps in the forest. We can built clothes and blankets.

They have to make complete sentences. Then each group has to make a short presentation each student must participate. The teacher pass around for any doubt or help.

Post-task: Then, in group of four they take out their laptops, log in the game Minecraft, create a world in creative mode and they only have to explore the biome that appears and also they have to take into account the next instructions.

For a more clear explanation the teacher will write on the board the next chart. This will help students to follow instructions correctly.

Identify the type of biome. What they can find (water, plants, sand, mountains animals etc.)

What is the weather like?

Type of animals (mammals, domestic, wild, fish, arachnid, amphibians etc.)

What raw materials they can find? Wood, leather, stone, etc

They have to write all that information following a chart.

Names: _____ Date: _____

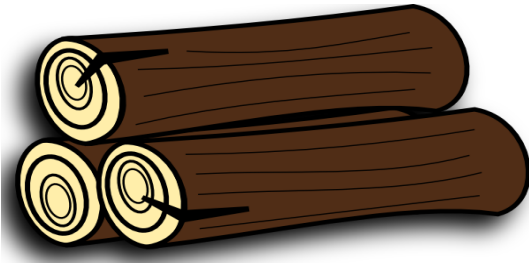
Standard: Associate a picture according with its written description.

Simple Present.

Skills: Reading

Instructions: Read the description below and write A, B, C,D, E or F to the corresponding natural material above.

A



B



C



D



E

F

1. It is dug out from underground mines. We use it to keep our power stations running and providing us with electricity. (**E**)
2. It comes from animal skins. It is very useful for making hard-wearing clothes and shoes. ()
3. It is very useful to us. It can be cut into different shapes. It is hard wearing. It is abundant (easy to get at). ()
4. It is used to make drinking glasses, mirrors and shop windows. ()
5. It is used to make money like coins ()
6. We can find it digging underground mines to use it as jewelry ()

Names: _____

Date: _____

Standard: I write about topics that are interesting to me

Skills: Writing

Instructions: Explore your world from Minecraft and take notes about what you see. Write all the information following the chart below.

Biome Type: Which biome can you see? Savanna, jungle, forest, ocean, desert, tundra.	
What is the weather like? The weather is hot, cold, warm?	
Type of animals(Mammals, amphibians, birds, etc)	
Raw materials(wood,stone,gold,coal,etc)	

Anexo 5 (Tarea 5 y actividades)

Task 5: Raw materials and manufactured materials

Aims

To classify raw and manufactured materials according to their previous knowledge.

To organize a sequence of events according to the right order.

Introduction

“Every day we use different products made from different materials. The chair you are sitting on is made of a material called wood or plastic. Wood is made out from a tree. Wood comes from a natural resource. It can be used as a raw material by humans to make furniture”. Taken from:

<http://www.thunderboltkids.co.za/Grade4/02-matter-and-materials/chapter2.html>

New vocabulary

- | | |
|----------------|--------------|
| • Raw | • Man-made |
| • Mill | • Plantation |
| • Natural | • Wood fibre |
| • Harvest | • Pulp |
| • Manufactured | • Clay |
| • Landfill | |

The teacher starts the class telling students the topic for the day(Raw and manufactured materials). After this the teacher asks them what they think the word “raw” means. If no one answers the question, the teacher helps them to remember them last class by showing them the power point presentation about raw materials found in Minecraft. So, once they understand what raw materials means the teacher gives them a brief explanation.

For example, when you see vegetables or meat that has not been cooked yet it means it is raw material, . This is when the material is in its natural state. It has not been processed yet. But when you cook the meat and vegetable it has been manufactured by you. Because it has a process. Another example: You are sitting right now on a chair, where do you think that chair comes from? It comes from a tree. The chair you are sitting on is made of some material called wood or plastic. Wood comes from a natural resource. It can be used as a raw material by humans to make furniture.

Having this clear, students make groups of four and the teacher gives each group a question using Minecraft as resource.

The teacher explains that each group is going to receive a piece of paper where there is a question and Minecraft will be the protagonist on this question.

Group #1

Imagine you have a sheep in your farm of Minecraft, sheep are farmed for their wool. Wool is a raw material, but it is processed to make a manufactured material. What things are made from wool.

Group # 2

Imagine you have a lot of trees around you in your Minecraft world. Trees are cut to take out wood. Wood is a raw material, but it is processed to make a manufactured material. What things are made from wood?

Group # 3

Imagine you are in Minecraft and you find coal. Coals are obtained from mining. Coal is a raw material, but is processed to make a manufactured material. What things are made from coal?

Group # 4

Imagine you are in Minecraft and you find sand. Sand is obtained from rivers, lakes, volcanic tanks or smashing rocks. Sand is a raw material, but is processed to make a manufactured material. What things are made from sand?

Once the activity is finished, every group is going to socialize their answers to the class.

While-task

Students are going to play a game called “[Classifying materials into raw or manufactured](#)”. What they have to do is to classify each material or image taken from Minecraft putting a thick in the right column.

After each group has finished, each group socialize one object to everybody.

Paper Process

The teacher starts this section asking students where they think the paper is obtained from. After giving the answer, the teacher asks them if they know what kind of trees are used to make paper. So if they do not know, the teacher explains that the main types of trees used to make paper are the Eucalyptus (gum trees) and Pine trees. The teacher makes a little pause making reference to Minecraft explaining that in Minecraft we can obtain the paper from sugar cane too. The teacher shows them a short video that explains this process in Minecraft.

<https://www.youtube.com/watch?v=jL-APuZ8Eik>

After this, the teacher explains the importance of the paper in our lives. *Can you imagine a world without paper? There would be no books, newspapers, magazines or even toilet paper.* Then the teacher asks them how paper is made. The teacher shows them an example.

Next, students make groups of four and then they receive a diagram where explains the papermaking process. Students have to observe how the process is. So, teacher asks them who can explain the process only by watching the images. After this the teacher asks each group to arrange the order of process in the right way. The first group in doing it correctly will be the winner.

Post task

Retaking what they learn during this lesson in pairs they are going to make a short exercise about present simple. The teacher writes on the board the next exercise:

1. Chose any word below. Write 5 sentences using it is obtained from and it was made out of using the following materials.

Paper, wood, glass, fuel, pants, jacket, stone, sand, coal, towel.

Example: *The leather is obtained from the sheep*

The boat was made out with wood

The gold is obtained from mines

Names: _____

Date: _____

Standard: Associate a picture with its written description.

Instructions: Classify the objects into one of the groups, raw or manufactured material, by placing a tick in the right column

Object	Raw Material	Manufactured material
		
		
		
		

Paper is made from the wood and plant fibre from trees growing in plantations all over the world.



A tree being
planted



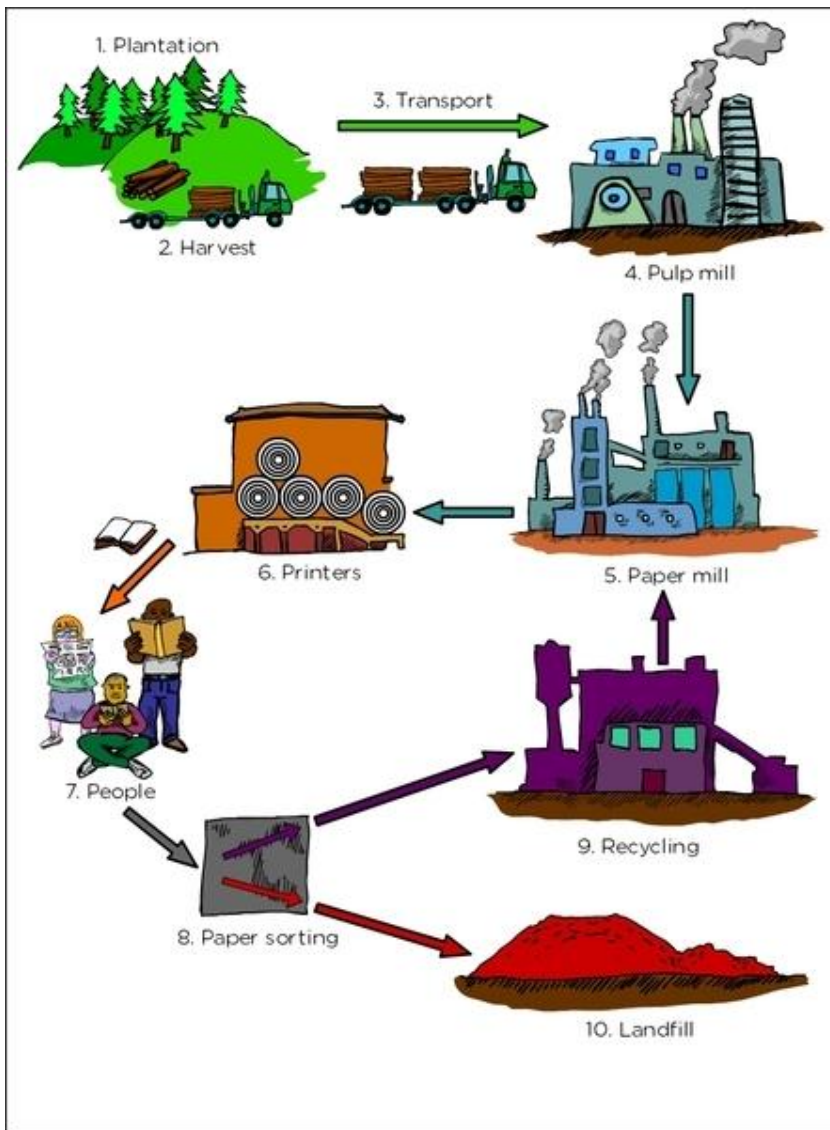
A plantation of
trees for making
paper.

Names:

Date:

Standard: Identify actions in a short sequence of events.

Instructions: Read through the diagram and arrange the processes in the process of papermaking in the correct way.



Taken from: <http://www.thunderboltkids.co.za/Grade4/02-matter-and-materials/chapter2.html>

- A. Chips go into the pulp mill.
- B. Wood logs are transported by trucks.
- C. Pulp flows to the paper mill.
- D. Paper is transported to buyers who make other paper products.

E. The pressed and dried pulp is rolled or cut into sheets as paper.

F. Wood is harvested from trees growing in a plantation.

G. Pulp is washed, bleached and cleaned and dried

Anexo 6 (Diario de reflexiones de cada tarea)

Noviembre 4 2015

Task 1 Reflexiones.

Durante esta primera actividad al principio los estudiantes estuvieron atentos a lo que se les pedía y lograron realizar el *brainstorming* como se había pedido. Sin embargo, cuando les pedí dar una descripción de algún objeto sentí que no me entendían así les hiciera señas con las manos o gestos y tampoco quería usar el español. Lo que haría diferente en esta primera parte sería ser un poco más paciente a la hora de explicar y tratar de que ellos entiendan usando más estrategias tales como ejemplos con vocabulario más conocido por ellos o una representación previa de lo que deben hacer para poderme hacer entender sin necesidad de usar la lengua materna.

En general los estudiantes estuvieron muy entusiasmados al poder trabajar en grupos y en parejas. Una pareja de estudiantes empezaron a competir entre ellos para ver quién era el más rápido en encontrar la palabra, sin embargo, al final se ayudaban entre los dos para escribir y descifrar a cual imagen pertenecía.

Al igual que en la anterior actividad los grupos estuvieron motivados al saber que se iba a usar Minecraft en la actividad. Cada grupo respondió a lo que se le pidió, siguieron las instrucciones y lograron el objetivo. Al principio mientras daba las instrucciones, algunos niños no entendían, sin embargo, uno de ellos tradujo o interpreto lo que había entendido y los demás compañeros escucharon. Algo que haría diferente es manejar más el tiempo para poder así tener el tiempo suficiente para hacer todas las actividades. También, en vez de que cada grupo pasara al computador habría sido mejor proyectarlo desde el televisor así los otros compañeros podrían percatarse de más objetos que hubieran en el salón de clase de Minecraft. Por último, me hubiera gustado haber mostrado al final la proyección en el televisor del salón de clase para que así todos tuvieran ya una perspectiva más clara de lo que había en el salón así los que no habían visto cosas que otros grupos si habían visto, se habrían dado cuenta de lo que había en el salón de clase, porque unos grupos decían que en el salón de clase no había computador y otro grupo decía que sí.

Noviembre 23 2015

Task 2 reflexiones

Durante la primera fase del task 2, la presentación de los biomas fue un poco difícil ya que no entendían muy bien la palabra “biome” por ser este vocabulario nuevo. Sin embargo, con ayuda de imágenes desde el computador pudieron descifrar que se trataba de ecosistemas. Uno de los alumnos lo dijo en español y yo lo pronuncie y lo escribí en el tablero. Al pasar a las imágenes de Minecraft muchos reconocieron las imágenes y decían sus nombres. Al pasar al ejercicio de matching se les pidió que intentaran entender que se debía hacer, un alumno explico en inglés lo que se debía de hacer y los demás siguieron las instrucciones del alumno para luego pasar a intervenir la profesora y reforzar la explicación. Algunas parejas confundían el jungle con forest entonces se les explicaba la diferencia a todo el grupo para que los demás no cayeran en el mismo error. Además preguntaban que era tundra y swampland al ser palabras desconocidas y nuevas para ellos se les mostraba imágenes reales desde el computador y así entendían mucho mejor. Para este ejercicio no cambiaría nada en particular pero si hubiera sido mucho mejor haber dado una explicación más reforzada acerca de cada uno de los biomas para luego no tener confusiones.

Para el while, siento que lo que decía el narrador era un poco complicado para la comprensión debido al nivel de inglés de los niños aunque algunos podían entender y reconocer las palabras muchos de ellos se quedaba y no lograban entender. Lo que cambiaría de esta actividad sería primero que no sea individual sino en parejas para que así se ayudaran y hubiera un poco más de motivación, segundo cambiaría la dificultad de la escucha, facilitarles un poco más el ejercicio colocando un ejemplo al principio y quitando menos espacios para completar. También el haber dejado que primero ellos leyeran antes de escuchar habría facilitado la comprensión de la escucha.

Durante el post siento que los estudiantes respondieron bien a lo que se les pedía que era encontrar las diferencias de las imágenes y porque creían que se daba esa deforestación y contaminación. Pienso que es muy importante crear conciencia en los niños en el cuidado del medio ambiente. Por falta de tiempo no se pudo realizar el ejercicio de escribir

oraciones afirmativas y negativas, sin embargo en otro momento de la siguiente clase se realizará.

Noviembre 30 2015

Task 3 reflexiones

Durante el pre task al ya haber los alumnos tenido un conocimiento previo de la clase pasada acerca de los biomas y sus nombres fue mucho más fácil su participación y motivación. Los estudiantes respondían en conjunto el nombre del bioma y su clima. Cuando se les preguntó por los animales que habitaban en el bioma *jungle* tuve que dar un ejemplo diciendo “**The monkey lives in the jungle**” y a partir de ahí ya ellos empezaron con los demás biomas. Muchos dijeron animales que ni yo me acordaba. Fueron muy participativos. En la parte de clasificación se tuvo que dar muchos ejemplos y ejemplificar con imágenes para que pudieran entender de qué se hablaba, para esto fue de mucha ayuda el sitio web de los animales. Muchos preguntaban si los mamíferos eran los que tomaban leche y a partir de ahí empezaron a nombrar animales mamíferos. Entendí que a partir de una descripción del animal podían descifrar quienes eran reptiles, anfibios etc. Durante el juego de *odd one out*, fueron capaces de entender las instrucciones y las siguieron al pie de la letra además decían porque el animal no pertenecía al grupo de reptiles.

Debido a problemas con la proyección del video juego en el televisor planeé una opción B que fue tomar pantallazos al zoológico preparado. Cuando los estudiantes vieron esto se motivaron más y empezaron a decir los nombres de los animales y su clasificación si eran mamíferos, arácnidos etc. A partir de allí se les explico que también los animales se podían clasificar en domésticos y salvajes. De acuerdo con los pantallazos mencionaban cuales eran domésticos y cuales salvajes. Durante la realización del chart los grupos se ayudaban entre ellos y cada uno aportaba ideas de animales salvajes y domésticos. Lo que haría diferente en esta actividad sería yo misma arreglar los grupos para que cada grupo tenga un líder, es decir, alguien que sepa un poco más para que ayude a los demás y no haya un solo grupo con todos los que tienen un nivel más alto.

Para el while task que fue la lectura, cada miembro del grupo aportaba y uno de los del grupo leía para todos. Siento que hubo bastante colaboración entre ellos e interacción. Al

final cada grupo y cada estudiante leía un párrafo y mencionaba el hábitat y el animal que vivía allí. Lo que cambiaría de esta actividad sería poner las instrucciones y mencionar que se está trabajando el presente simple. Pienso que la dificultad de la lectura fue justo para ellos, además de que se ayudaron del diccionario para las palabras desconocidas.

Para el post al permitir que los niños se pararan de sus puestos y pudieran estar en el suelo para realizar la actividad, ayudo un poco a la motivación e interés ya que se sentían cansados de estar en una sola posición. Durante el juego al igual que en las otras actividades hubo mucha colaboración y participación. Pienso que este tipo de actividad de formar oraciones en presente simple de esta manera es mucho más provechoso y eficaz.

Diciembre 7 2015

Task 4 reflexiones

En esta cuarta sesión de clase, pude retomar la anterior clase presentándoles de manera implícita el presente simple poniendo un ejercicio de preguntas y respuestas en presente simple. Esto lo hicieron en sus cuadernos y en general cada estudiante respondió bien las preguntas, usaron de manera adecuada la estructura; sin embargo muchos tuvieron errores en la conjugación del verbo en tercera persona del singular. Entonces a partir de ese error se les recordó esta regla y se les enfatizó mucho esta parte. Al pasar al pre task cuatro, el video de la canción les ayudo a estar más atentos y motivados. Al pasar a las preguntas de que materia natural podemos encontrar en la jungla, al ver que no entendía procedí a realizar el ejemplo, a partir de ahí los estudiantes empezaron a participar un poco más y aportaron ideas. Después de esto, pasamos a realizar el ejercicio de hacer una presentación en papel bond de acuerdo con el material que se les haya pasado. Antes de esto les di un ejemplo con *Wood*. Durante esta actividad cada uno ayudaba a escribir, otro aportaba ideas, otros decoraban el cartel etc. Sin embargo, en un grupo uno de ellos no participaba pero igualmente se le decía que pensara en las preguntas escritas en el tablero. Cuando todos terminaron, cada grupo hizo su presentación y se les pidió que cada uno hablara y así lo hicieron. El desempeño de cada niño fue excelente, cada uno participo y en general tuvieron una buena pronunciación, una buena disposición y una buena fluidez. Esto tomo

más tiempo de lo que esperaba. Para esta actividad, cambiaría el manejo del tiempo motivarlos más para que se apuren, les diría que si no saben, pueden buscar en el computador vocabulario desconocido o buscar en google información del tema. Luego al pasar a explorar un mundo en Minecraft todos estaban muy entusiasmados por jugar, esto ocasionó que hubiera un poco de desorden porque no esperaban mis instrucciones. Entonces tuve que hablarles en español para que entendieran que debían esperar a que yo les dijera que debían hacer, ya que muchos se metían al juego a hacer lo que quisieran. Pienso que para la próxima clase les recordaré el objetivo de interactuar con Minecraft es recordarles que no solo es jugar por jugar si no que estamos aprendiendo del juego y es por eso que se les está pasando una tabla para completar. Es importante hacer consiente al estudiante del buen uso educativo del videojuego y que no solo es para divertirse sino también para aprender. Durante esta sección los grupos estuvieron muy contentos cada uno aportaba ideas de lo que observaba uno de ellos completaba la tabla y el estudiante que tenía más experiencia en el manejo del videojuego era el que manejaba los controles, el teclado y el mouse. Igualmente, el estudiante que sabía cómo desplazarse en el juego les explicaba a los demás. De igual manera, se les explicaba que cada uno podía tomar un breve espacio de tiempo para interactuar con el teclado y el mouse.

Diciembre 13 2015

Task 5 reflexiones

Para esta quinta y última intervención, los estudiantes estuvieron muy atentos al nuevo tema referente a materia prima y manufacturada. Durante, el pre-task, estuvieron muy participativos, respondían lo que se les preguntaba y a pesar de que era vocabulario nuevo, gracias a las imágenes y ejemplos, los alumnos entendieron de manera rápida. Para la actividad de clasificación de materiales, fue mucho mejor el haber podido proyectar la actividad a todo el grupo desde el televisor que haber optado por entregarle a cada uno el material en forma de copia.

Para la siguiente actividad sobre el procesamiento para obtener papel, los alumnos estuvieron muy interesados en este proceso y la ayuda de haberlo mostrado en video bien explicado ayudo a entender mucho mejor este proceso. Además el haber tenido esta

referencia fue de mucha utilidad para el desarrollo de la siguiente actividad de ordenar en el orden correcto como era ese proceso. Aunque hubo bastante vocabulario desconocido para ellos, siempre estuve allí resolviendo dudas de vocabulario y de igual manera tenían la posibilidad de consultar en el diccionario virtual o físico. El trabajar la parte gramatical de uso de oraciones, ayudo trabajar falencias en los alumnos a la hora de usar presente y pasado simple.

Como ultimas observaciones se puede decir que a pesar de que fue un tema nuevo y en una lengua diferente, en general los alumnos lograron el objetivo de poder resolver cada actividad, comprender la intencionalidad de aprender con Minecraft, encontrar esa relación que existía en cada intervención con el videojuego y como este nos aportaba una nueva forma de aprender ciencias naturales por medio del inglés.

Anexo 7 (Producto final de tareas modificadas)

MANUAL PARA DOCENTES

Este manual para profesores, fue diseñado pensando en las necesidades y gustos de los estudiantes de nuestra era, implementado nuevas tecnologías y nuevas metodologías al aprendizaje de la segunda lengua inglés. El principal motivador e inspirador de la idea de aprender una segunda lengua por medio de un videojuego fue Minecraft⁴. A groso modo, Minecraft es un videojuego de mundo abierto donde los jugadores pueden explorar mundos diferentes conformados por biomas, animales y mucha naturaleza. Aquí los jugadores podrán construir cualquier tipo de objetos con la ayuda de herramientas y recursos de la naturaleza. Su bonito diseño, es muy atrayente a los ojos de los niños, es por esto que se ha decidido usarlo como herramienta para aprender de una manera lúdica y diferente.

En el siguiente manual para docentes encontraran diferentes tareas, cada tarea vendrá acompañada con el material para los estudiantes las cuales trabajan las cuatro habilidades: escucha, escritura, lectura y oral. Tendrá además ejercicios de gramática, vocabulario, descripción, etc. Cada tarea se centrara en la asignatura de ciencias naturales de la cual se desglosan las siguientes actividades en su respectivo orden: Tarea 1: Classroom description, tarea 2: Biomes, tarea 3: Biomes: Where do animals live?, tarea 4: Materials obtained from nature (Minecraft natural resources and raw material) y tarea 5: Raw materials and manufactured materials. Cada tarea vendrá acompañado de sus respectivas actividades. Este material viene diseñado con un proyecto final el cual fue creado por medio de una página web, este puede ser implementado de manera opcional. Dicho

⁴ Para conocer más sobre este videojuego. Sitio oficial de Minecraft: <https://minecraft.net/>

proyecto se puede realizar al finalizar las cinco tareas y como a manera de repaso y evaluar lo que han aprendido, los alumnos tendrán el reto de investigar de manera grupal sobre el tema por medio de links, realizar ejercicios de escucha, completar diagramas, etc, para que al final diseñen como producto final una maqueta de uno de los biomas que más les haya gustado. Para poder acceder a este proyecto pueden remitirse a la siguiente página web <http://dani-jb22.wix.com/minecraft-fansite>.

Es importante recordar que dentro de los propósitos que tiene este material es fomentar el trabajo en equipo en los estudiantes, para que de esta manera ellos puedan no solo aprender con el otro, sino además conocer la importancia de ser tolerantes, ayudar al prójimo y respetar las opiniones de los demás.

Es recomendable a la hora de implementar el videojuego en el salón de clases, recordar a los alumnos el objetivo de aprendizaje que Minecraft posee. También, se recomienda que al finalizar cada tarea se deje a los estudiantes interactuar por cinco o diez minutos con el videojuego en parejas, con el fin de motivarlos y que puedan explorar de forma libre.

Es de vital importancia tener a la disposición el material tecnológico requerido para llevar a cabo cada tarea y cumplir con los objetivos.

Recursos:

Material del estudiante (copias, talleres, flashcards, etc.)

Computadores portátiles, tabletas o teléfonos inteligentes

Videojuego Minecraft previamente instalado

Altavoces

Internet

Proyector de imágenes

Wi fi

Task 1 Classroom description

Aims

To identify specific vocabulary from a real setting as the classroom and the videogame Minecraft

To describe the setting of Minecraft

To write short sentences using there is there are in affirmative and negative forms.

Pre-task activity 15 min

Students do a brainstorming related with vocabulary that they can find inside a classroom like objects, colors, etc. To make this possible, the teacher asks them to observe the classroom and to make a list of all the objects and things they can see on a little piece of paper. They take three minutes for doing it. After doing this, they socialize with the class their list, the teacher writes every word on the board. After giving the list each student describes the use of any object that he or she observed. For example: we use the pencil to draw or to write. The teacher erases all the vocabulary on the board and asks them to keep them in mind for the next activity.

Second activity: 20 min

The teacher asks them to make groups of three people. Each group receives a game called “**Alphabet soup**” or “**Word puzzle**”. They have to find some vocabulary related with elements that are often used into the classroom, also they have to write the name below **the puzzle**. They take 5 minutes.

Using a world previously created from Minecraft about a classroom, the teacher asks to each group to come to the computer and to take 15 seconds to observe and to explore vocabulary related with classroom. They have to take notes and to help each other observing and discussing. Once the time is over, they have to keep their notes and to let the next group to work at the computer. Then, when each group has finished, the group with more vocabulary in their notes will be the winner and will have a prize.

While-task activity

Pictionary: Students make group of seven, one member of the group come to the blackboard and the teacher gives her/him a piece of paper from a bag that has an object from the classroom. Then, the student draw on the board the object and his or her group has to guess, if no one guess during 10 seconds the correct answer this group will not have points.

Post-task activity

15 min

Students work with groups of three people on a worksheet about creating sentences using there is there are/there is not, there are not. This activity has some images taken from the Minecraft classroom. The teacher check if everything is okay. Then, they socialize the workshop with the classroom.

Standard: I write the name of places and recognize elements in an illustration.



Names: _____

Date: _____

Workshop: Describing a classroom from Minecraft

Make a list in the right side with the things that you can see from the picture.





Noticing:

There is (Singular) E.g. There are (Plural)

There are some E.g. There are **some** animals

There are many E.g. There are **many** trees

There is **a** (we use it when the next word begins with a consonant) E.g. There is **a** book.

There is **an** (we use it when the next word begins with a vowel sound) E.g. There is **an** image.

Our Minecraft Classroom!

Standard: I demonstrate knowledge of the basic structures of English.

Names: _____

Date: _____

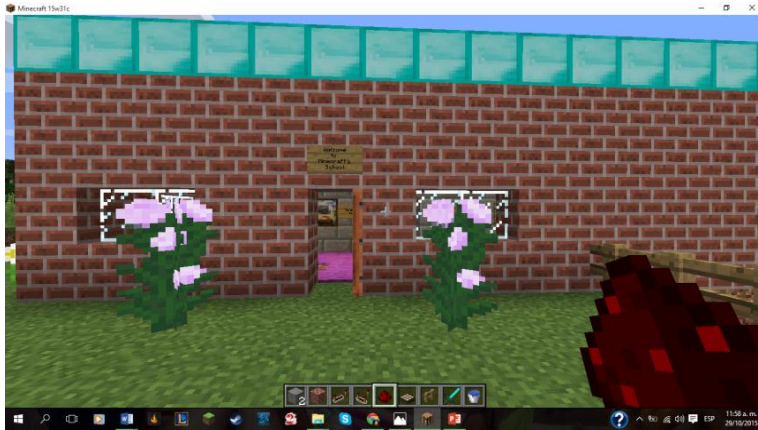


Workshop: Describing a classroom from Minecraft



What can you see?

Look carefully to the next images, then write there is or there are/there is not or there are not



- ❖ There is *a door*
- ❖ There are *some flowers*

- There is not *students*
- There are not *animals*



- ❖ There is _____ There is not _____
- ❖ There are _____ There are not _____



- ❖ There is _____ There is not _____
- ❖ There are _____ There are not _____



- ❖ There is _____ There is not _____
- ❖ There are _____ There are not _____

CLUES:

Affirmative

There is a blackboard

There are two pictures

There are some chairs

Negative

There is not a notebook

There are not animals



Task 2: Biomes

Aims

To make links of a picture with its description.

To recognize different biomes that exist in our world using Minecraft as tool.

To understand simple descriptions of biomes.

To identify a place from its description.

To describe different biomes from Minecraft.

To make short descriptions using short sentences (present simple affirmative and negative).

To use properly grammatical structures that is used frequently.

Pre-task activity

The teacher starts the class asking to students if they know what a biome is; to exemplify the teacher uses some pictures from the computer to make them realize what a biome is and also what kind of climate has each one. For having sure that students understood, the teacher will ask to each kid what biome is and the weather by pointing out the image projected on the computer. After having this concept clear, students make pairs and then they receive a workshop that is about matching the picture with the correct biome name and the correct description. Those pictures are taken from the videogame Minecraft. This helps them to recognize the different kinds of biomes that exist in our planet. While each pair is working in the matching workshop, the teacher pass around in order to clarify doubts about vocabulary or for any question. This will take five minutes. After finishing the workshop, each pair compare with another pair and they discuss any difference or any similarity.

While-task activity

Students will watch a video called **The Minecraft Guide - 02 - Biomes and Villages** <https://www.youtube.com/watch?v=3s92LEgGRQ8> (this video was previously edited by the teacher in order to cut some parts that are not necessary for the activity.) This video explains the different kind of biomes that we can find into the game but also those biomes are related with the real life biomes. In this video, the narrator gives some description about each biome as for

example: what kind of plants can appear or what type of animals exists, etc. Students will make pairs to do this activity and to help each other. While students listen the video, the teacher asks them for vocabulary they could differ or recognize. If there are new vocabulary the teacher writes it down on the board. Each student will have a worksheet about filling the blanks, this listening activity will have some sentences and each sentence will have three options. One of this options is the correct word. These three words will be homophones words, this will help them to recognize the correct word and to entrain their ear. By pausing the video the teacher asks to fill the blanks, according to the description given by the narrator. After writing down some vocabulary on the board the teacher asks them to write it on their notebooks.

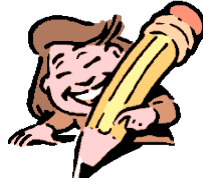
Post-task activity

From a power point presentation the teacher will show to the students some pictures of biomes that are in good conditions and biomes that are not. According with those images, the teacher asks them to write short sentences using present simple affirmative and negative. For example: the picture number one has ice, the picture number two has not ice. The jungle is green and the Antarctic is white. The ocean has water, the Antarctic doesn't has trees.

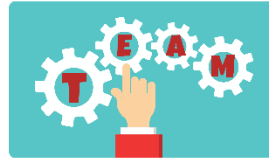
Reflection

The teacher mentions those biomes that are affecting by the global warming, this will let students some reflection and it will encourage them to wonder about what we can do in order to help our planet and the animals that are living there.

Standard: Associate a picture with its description.



Reading
Writing



Names: _____

Date: _____

Biomes Matching

Label each biome below using one word from the box.

Desert

Ocean

Rainforest

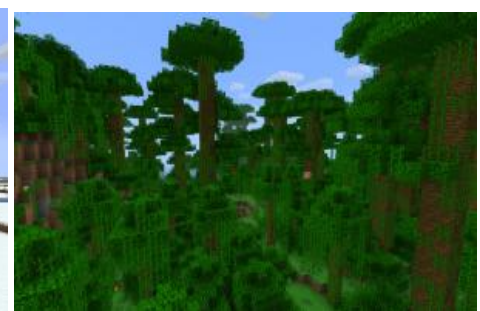
Savanna

Taiga

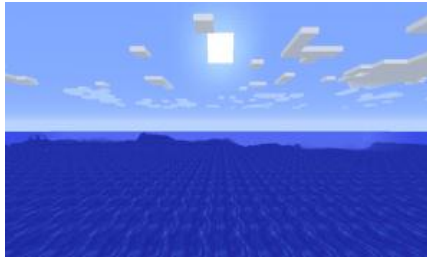
Swampland

Tundra

Jungle



_____ Rainforest _____

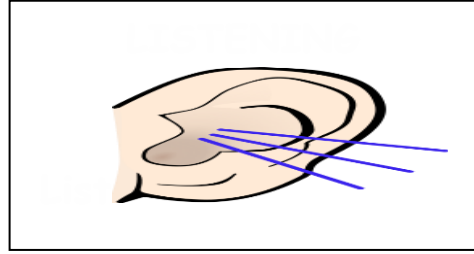
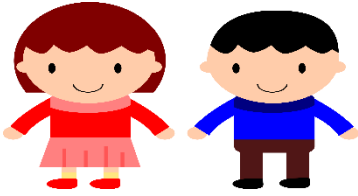


Read the description below and match it with a biome above.

1. A very cold place with no vegetation
2. A very dry place with very little rain
3. A place with a lot of trees
4. A very wet forest with a lot of rain
5. A very cold forest in the north
6. Land with watery places like ponds
7. Grassy land with some trees
8. It is the largest biome on planet Earth and covers around 70% of the Earth's surface

Rainforest

Standard: I identify the sequence of the actions.



Name: _____ **Date:** _____

INSTRUCTIONS: Listen carefully to the video and make a cross (x) by answering A, B or C. Choose the one that you think is the correct.



The way mountains and plains biomes are generated, meaning for instance a swamp can be on a _____

A) Mountain	B) Fountains	C) Highways



Or a _____

A) Dessert	B) Desert	C) Template



Can be shaped with rolling _____ instead of being flat.

A) Heal	B) Hills	C) heels



There are also several types of _____

A) Forests	B) Honests	C) Flowers
		



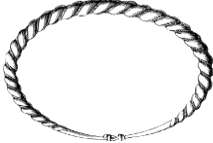
in the _____

A) Flame	B) Gift	C) Game
		

The standard **Forest** is populated with **Oak** and **Burch** trees.



Another forest type is the _____ biome,

A) Bangle	B) Jungle	C) Rumble
		

which is thick with undergrowth extra **tall trees**.

Then there is the roofed **forest** which consist of thick stubby dark **oak trees**, and giant mushrooms.
Another **forest** type is the **taiga** which is a grassy cold



that is mostly populated with tall spruces _____

A) Seas	B) Threes	C) Trees
		

The **savanna** biome is populated with unique leaning **arcadia trees**, is it steady and flat.

The **tundra** biome is a vast area of **Snow**



and _____ with little to no **vegetation**.

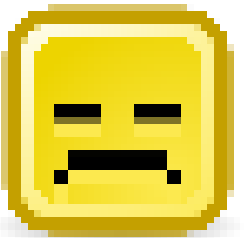
A) Eyes	B) Ice	C) Twice
		

The remaining biome begin with **swampland** which is fairly common, but can be difficult to traverse. Next is the **desert** biome which comes complete with **cocti** no **water** dead shrubs.

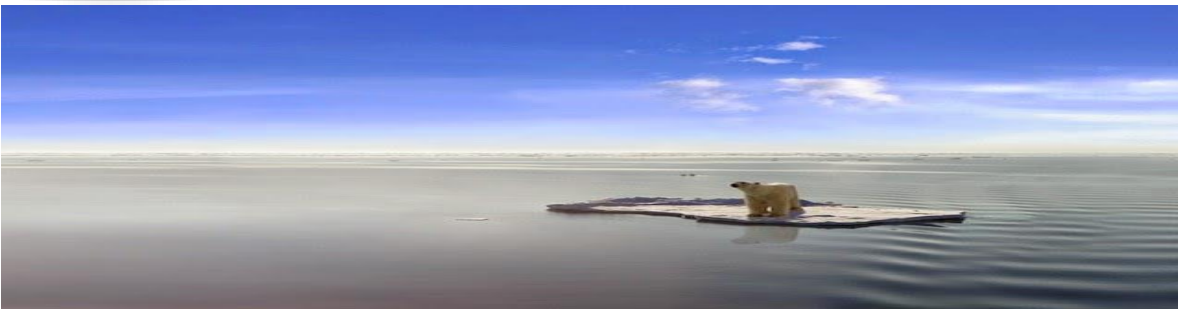
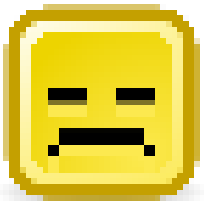


Biomes in good and bad conditions!

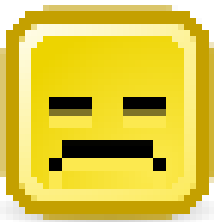
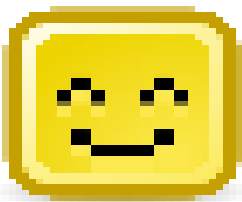
FOREST



Tundra



River



BIOMES: WHERE DO ANIMALS LIVE?

Task 3

Aims

To understand short descriptions about animals and places that are familiar.

To recognize habitats and animals that live in it from a short written text.

To recognize some details from a short text such as: what, which and where.

Pre-task activity

The teacher takes out some flashcards about the different types of biomes. First, the teacher shows them the flashcards and then, the teacher asks students what is the name of the biome. After giving the name the teacher asks them which animal they think live in that biome. This is going to encourage them to participate and also to review the last class.

The teacher gives some examples: The monkeys live in the jungle. The polar bear lives in the Antarctic or tundra, the lion lives in the savanna.

The teacher shows them some pictures of animals but those pictures have a trick. The teacher tells them that there is a game called odd one out and they have to guess which animals do not belong to the image and also they have to say if the animal is mammal, a reptile, etc, this will help them to understand the classification of animals in a more didactic and fun way. The teacher writes on the board an example: **The fish doesn't belong because it is aquatic and the others are reptiles.** This will help students to understand better and to create sentences in present simple.

Before this activity the teacher makes a chart on the board to explain much better the classification as the following.

Birds	Insect	Fishes	Amphibians	Reptiles	Mammals
					
					
					
					
					
					
					
					
					
					
					

Taken from: <https://www.pinterest.com/pin/109001253454725939/>

The teacher explains the different types (classification) of animals that exist such as: mammals, reptiles, arachnid, birds amphibians, and fish. Then, the teacher shows them a website where gives a more detail description about each type of species such as reptile animals have scales not fur. The web site is the following link: http://www.sheppardsoftware.com/content/animals/kidscorner/classification/kc_classification_reptiles.htm

The teacher shows on the computer a zoo created previously in Minecraft. Here the teacher explains that there are also domestic and wild animals. In group of four, they label in a chart what animals from the zoo are wild and domestic. The group with more animals in the list will be the winner. The teacher arranges the groups choosing one student who will be the leader, it means, one student that will help the others.

While-task activity

Students receive a reading about animals and habitats. They read it in group of three and then they do a second reading in order to highlight the parts where they can see one habitat and one animal from each paragraph. According to the text, the teacher gives them some questions to answer.

What/which animals live in the forest? / Where do live ducks and frogs? / How the wetlands is?.

Post-task activity

Teacher gives them a reading puzzle which consists about where animals live of four sentences to be rearranged by kids in the way they would build a puzzle. They will make group of four. The first group to arrange correctly the four sentences will be the winner.

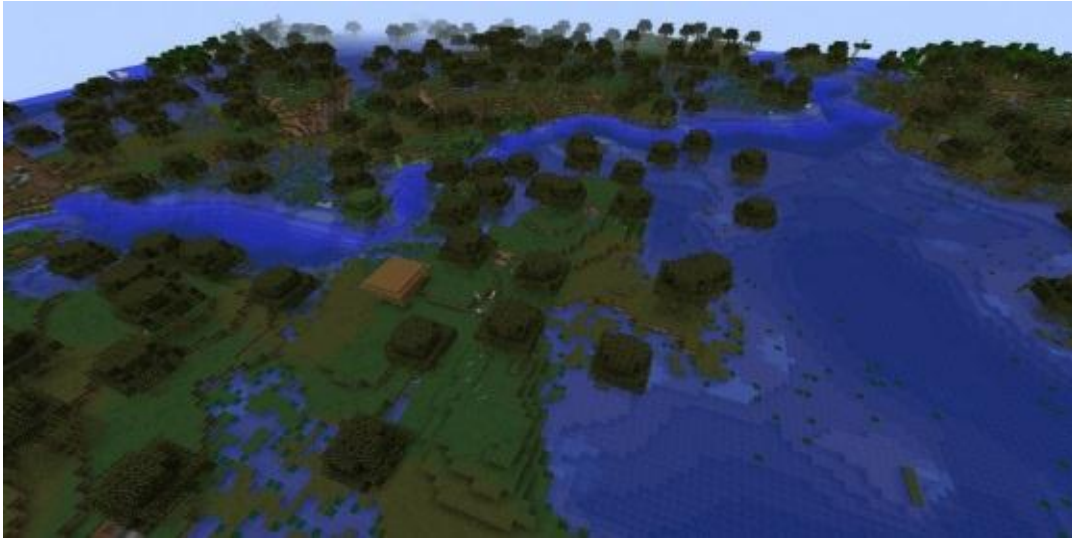
The teacher gives to each group an animal, then each group have to make a list describing the animal if it's a mammal, arachnid, etc.

Then, students are going to answer some questions for example where do bears live? Bear lives in the forest/ are bears invertebrates? What type of animal it is.

- | | |
|------------------------------------|-----------|
| • Where do animals live? | • Lion |
| • Where do bear lives? | • Whale |
| • What animals live in the desert? | • Frog |
| What type of animal are the | • Peacock |
| following: | • Spider |

FLASHCARDS

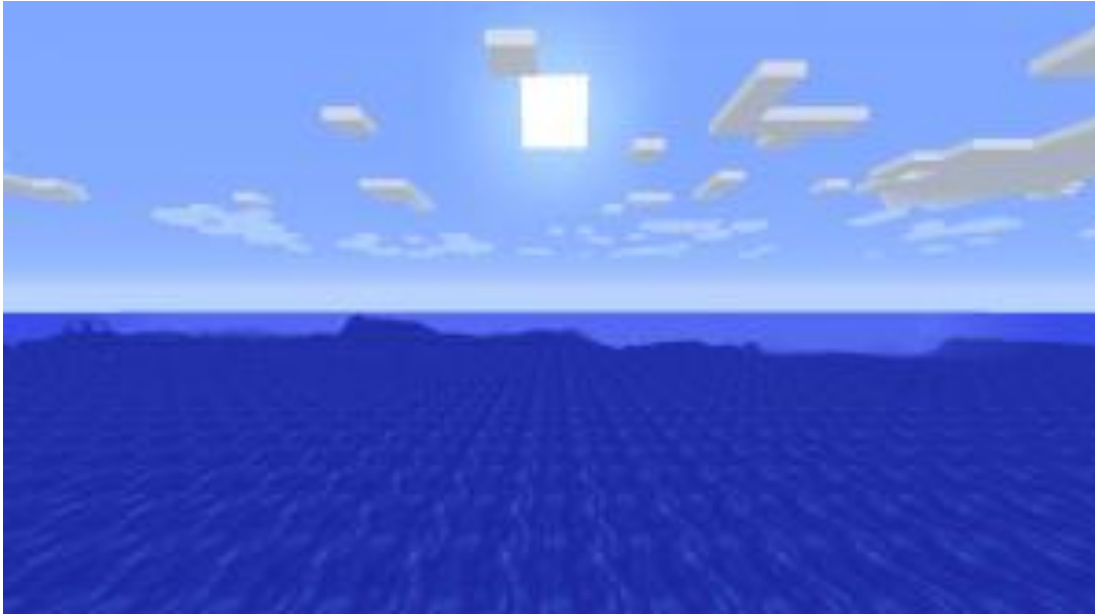






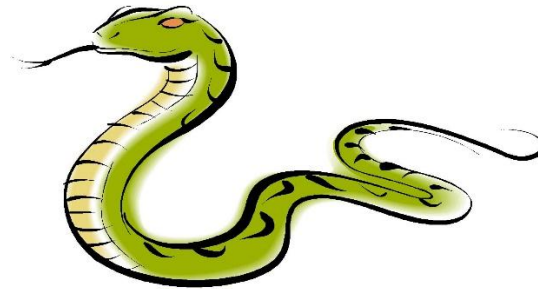
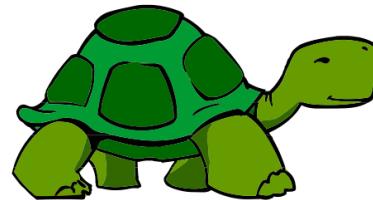
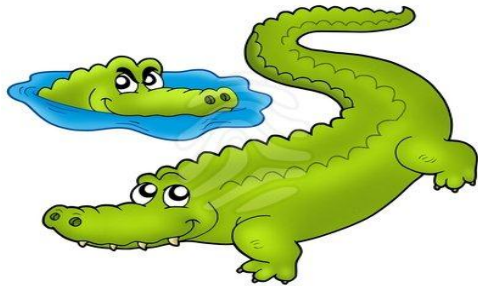


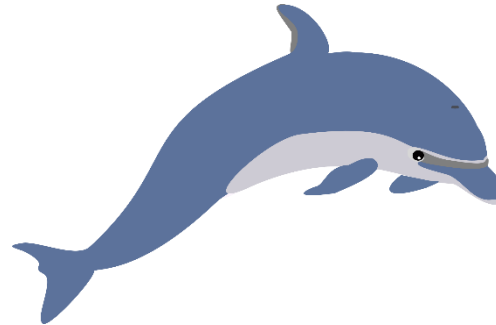
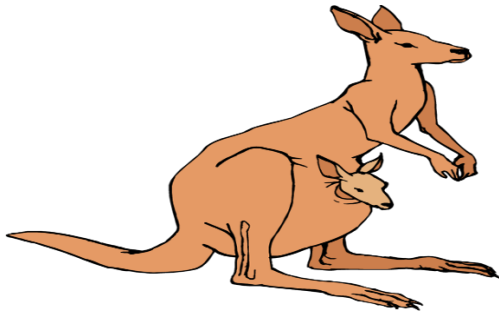
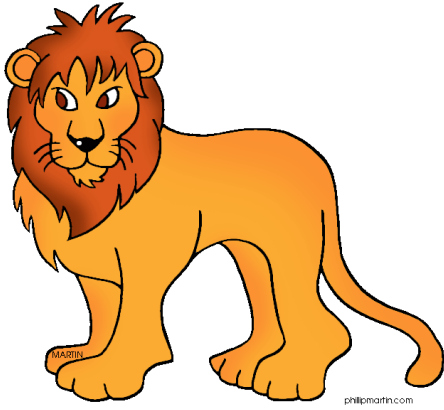


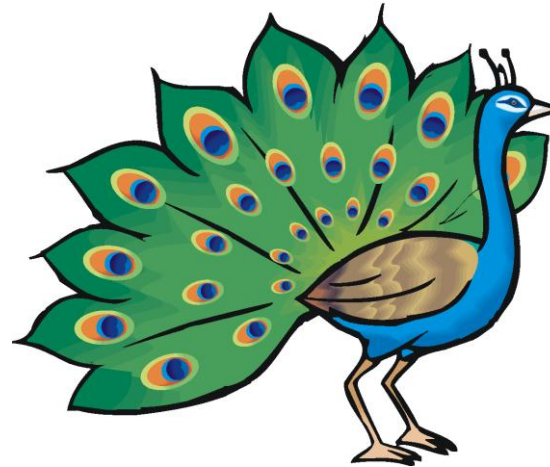
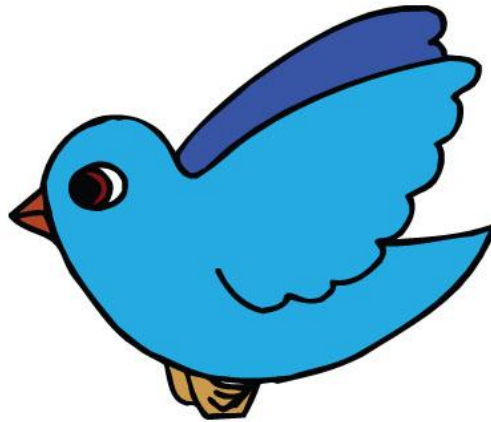


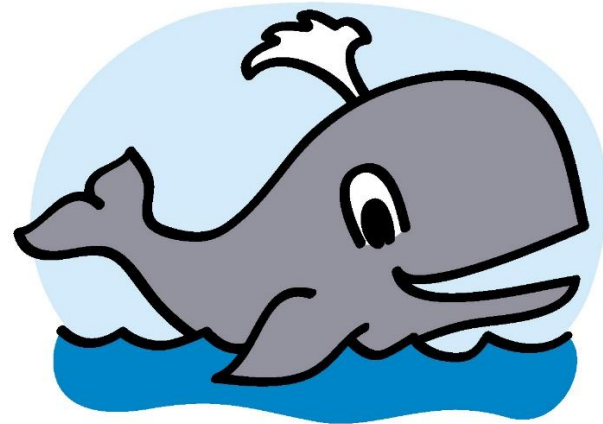
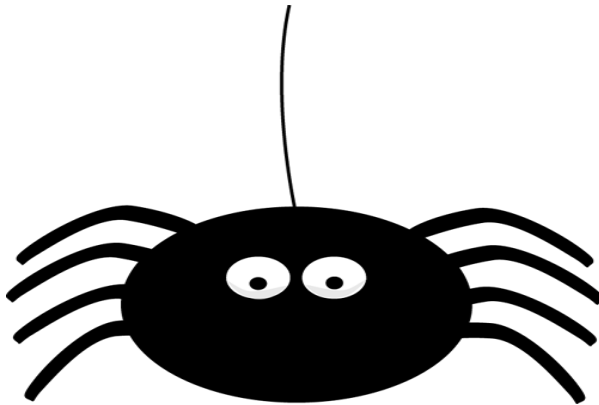
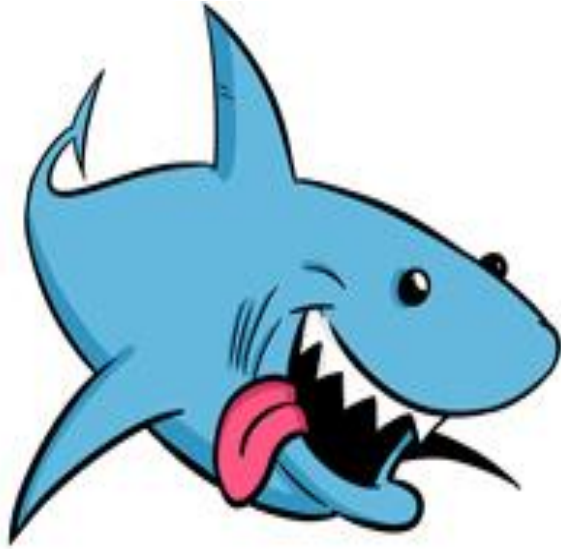
ODD AND ONE OUT

Spot the one who doesn't belong!

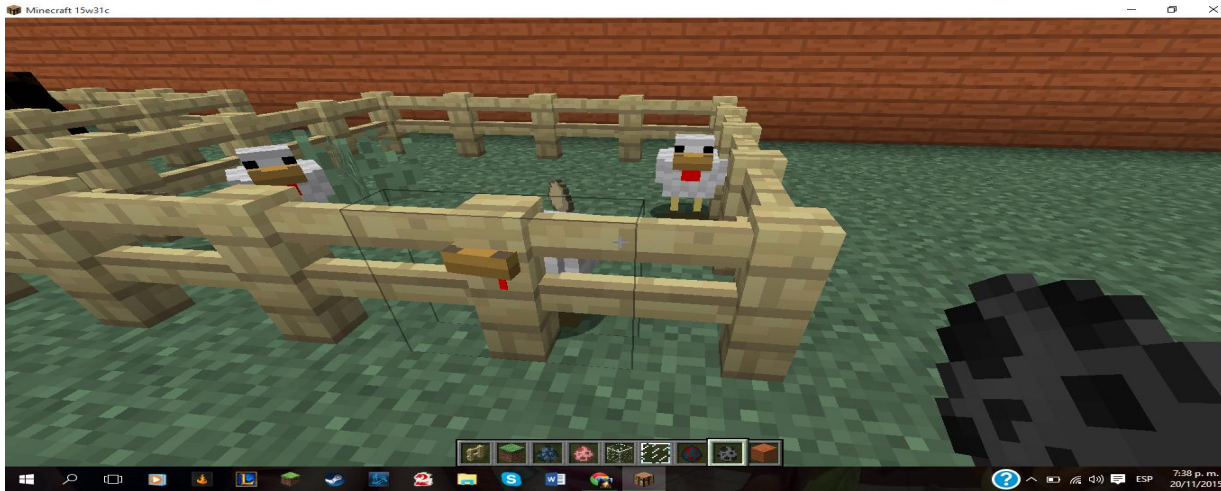








MINECRAFT ZOO



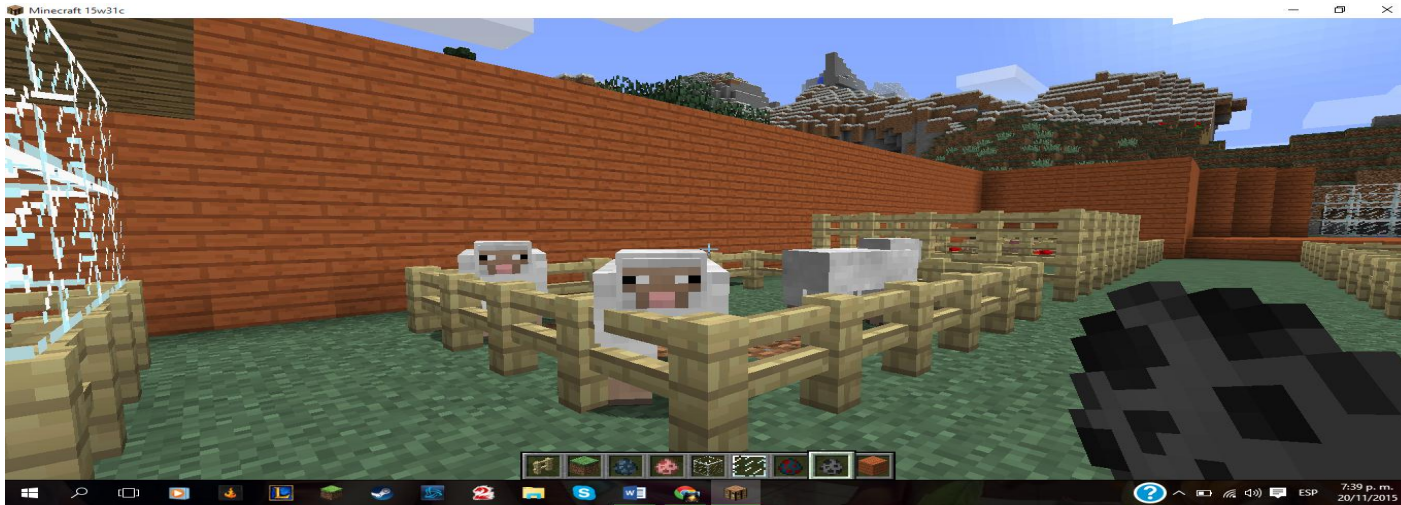
- The hen is oviparous
- She has feather not fur

- It is a domestic animal



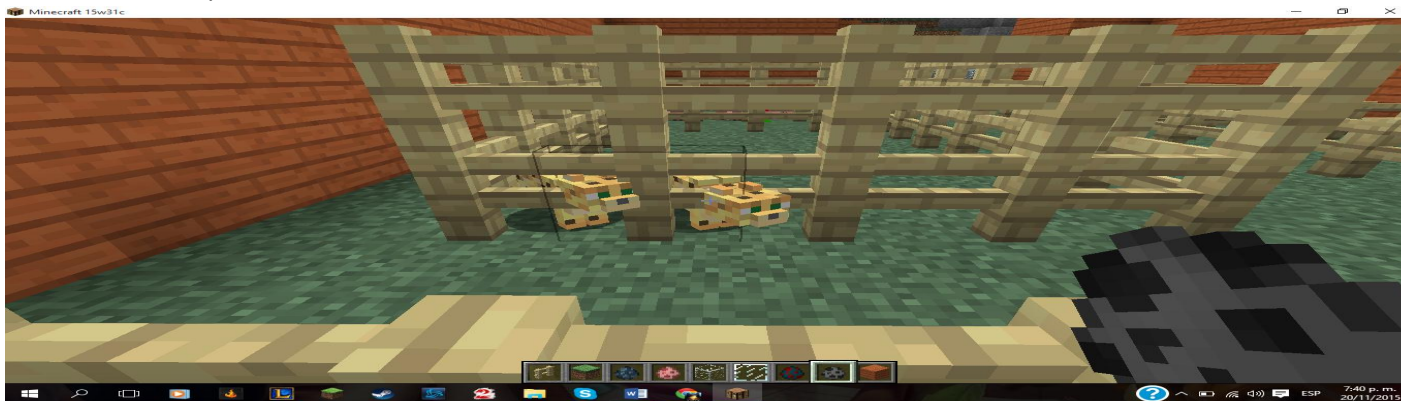
- The horse is mammal
- The horse is a domestic animal.

- The horse has fur



- The sheep is a mammal
- The sheep has fur

- The sheep is a domestic animal



- The ocelot is a wild animal

- The ocelot is a mammal



- The rabbit is mammal
- The rabbit has fur



- The pig is a domestic animal
- The pig is mammal



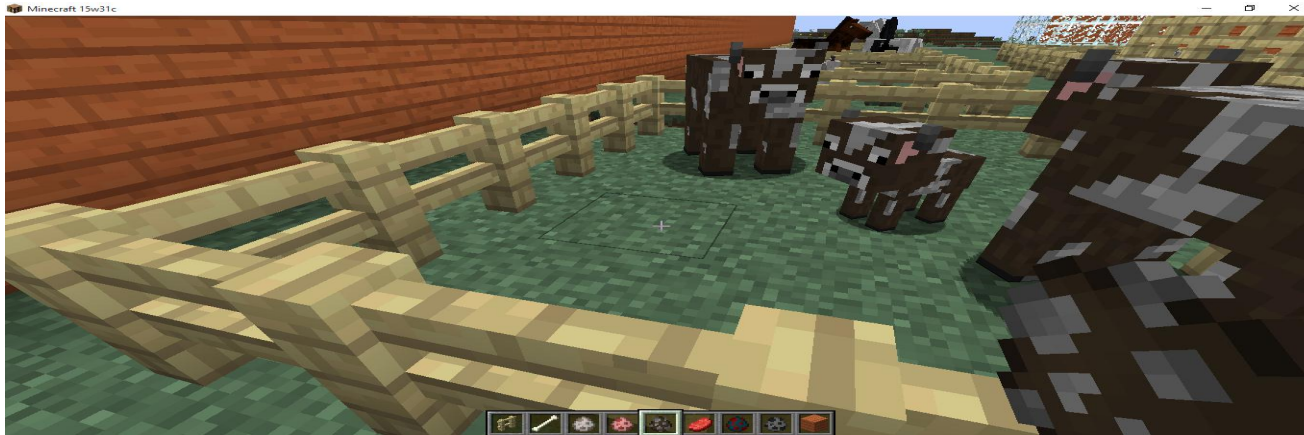
- The Wolf is a wild animal
- The wolf is mammal

- The wolf has fur



- The dog is a domestic animal
- The dog has fur

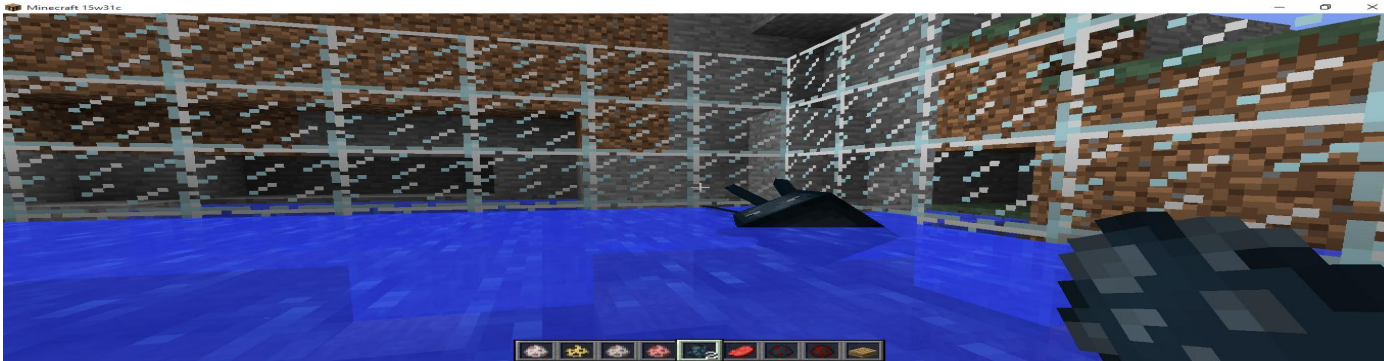
- The dog is a mammal



- The cow is a domestic animal
- The cow is a mammal



- The spider is an arachnid animal



- The squid is an aquatic animal



- The bird is oviparous
- The bird has feather

Animal Habitats

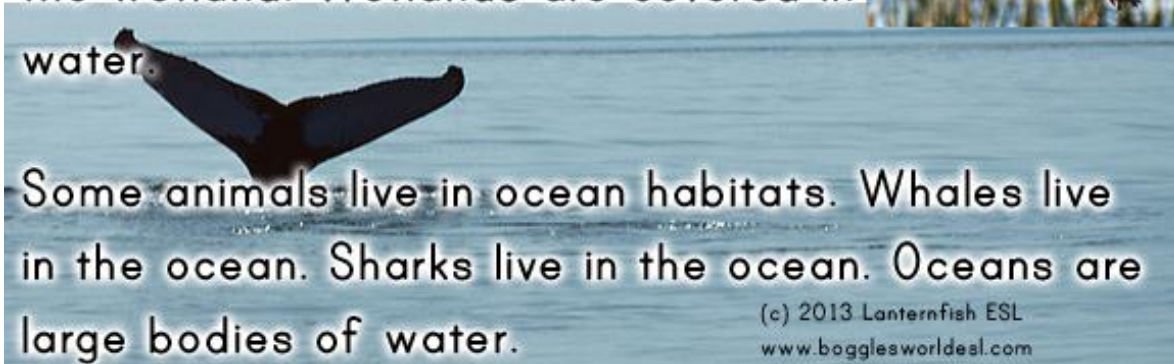
Animals live all over the world. The place where an animal lives is called a habitat. Where do animals live?

Some animals live in forest habitats. Bears live in the forest. Deer live in the forest. Forests have many trees.

Some animals live in desert habitats. Camels live in the desert. Scorpions live in the desert. Deserts are very dry places.

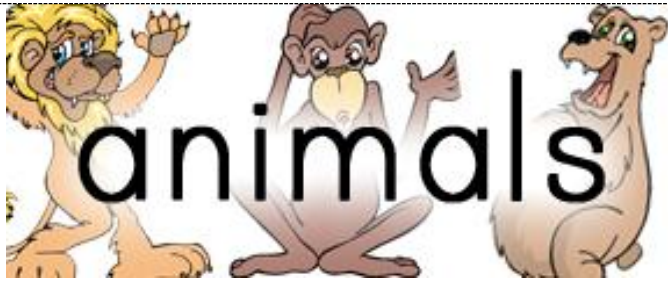
Some animals live in wetland habitats. Ducks live in the wetland. Frogs live in the wetland. Wetlands are covered in water.

Some animals live in ocean habitats. Whales live in the ocean. Sharks live in the ocean. Oceans are large bodies of water.



Where

do



live

Bears



live

in

the



Whales



live

in

the



Ducks



live

in

the

wetlands



Camels



live

in

the



TASK 4 MATERIALS OBTAINED FROM THE NATURE. (MINECRAFT NATURAL RESOURCES, RAW MATERIAL)

Aims

To associate a picture with its written description

To participate in games and activities following simple instructions

To use proper grammatical structures and patterns of frequent use.

Pre-task

The teacher begins the class with a song from Minecraft called “New one” https://www.youtube.com/watch?v=XF50SUT_HhQ. This song is about the different kind of biomes that we can find in Minecraft, this will motivate them and wake them up to start the session with more energy. Teacher asks them what biomes did they noticed from the song, the student with the right answer will have a prize.

Teacher asks to students what materials can we find in the jungle. The teacher gives them an example “in the jungle there are trees, we can find wood from trees”. Then, the teacher asks them what materials for construction and for feeding us can we find in the nature. After students give their ideas, the teacher shows them some natural resources in a power point presentation that we can find in Minecraft too. Also some tools that were created with those resources. Students try to guess the name of every material. After having this clear, the teacher asks them what do they think can we built, create or make with the wood/wool/coal.

While-task: The teacher gives them an exercise where they have to guess the function of each material. They make groups of four or three.

The teacher gives to each group a wood cube, stone cube, and a sand cube. Each group has to answer on a bond paper the following: From where it could be obtained?, In which biome?, Mention the function and an object that could be built with the material. For example: The wool is obtained from sheep. We can find sheeps in the forest. We can **built** clothes and blankets.

They have to make complete sentences. Then each group has to make a short presentation each student must participate. The teacher pass around for any doubt or help.

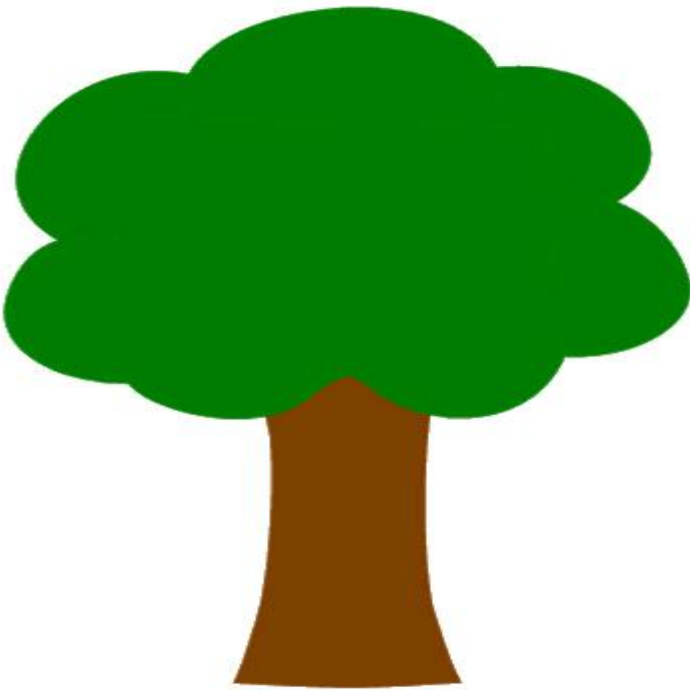
Post-task: The teacher make a short presentation from the projector about how to use the keyboard and mouse in the game Minecraft, for example: How to move, how to take something, mouse's functions etc. This help students to understand how to move, jump and find things. Then in group of four they take out their laptops, log in the game Minecraft, create a world in creative mode and they only have to explore the biome that appears and also they have to take into account the next instructions.

For a more clear explanation the teacher will write on the board the next chart. This will help students to follow instructions correctly.

- Identify the type of biome. What they can find (water, plants, sand, mountains animals etc.)
- What is the weather like?
- Type of animals (mammals, domestic, wild, fish, arachnid, amphibians etc.)
- What raw materials they can find? Wood, leather, stone,etc

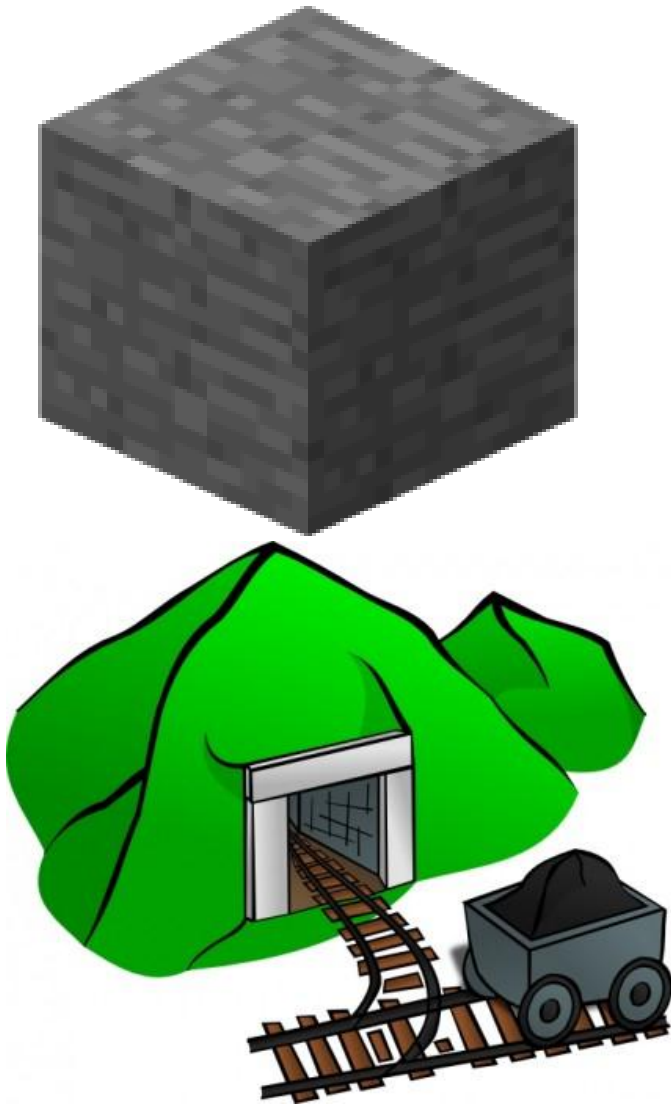
They have to write all that information following a chart.

Wood is obtained from...



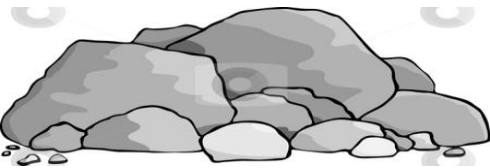
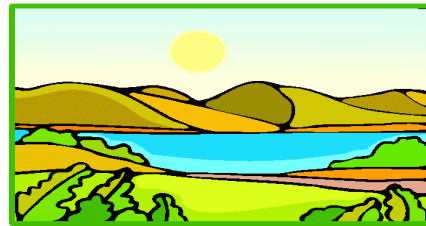
TREES

Stone is obtained from...



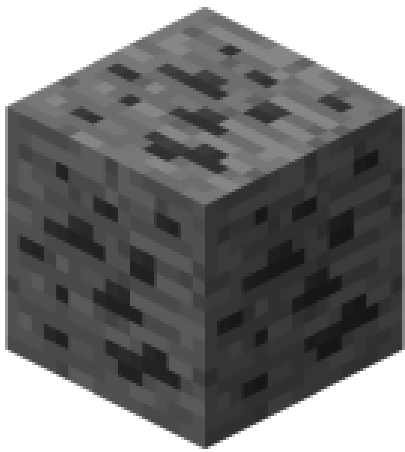
MINING

Sand is obtained from...



RIVERS, VOLCANO, LAKES AND SMASHING
ROCKS.

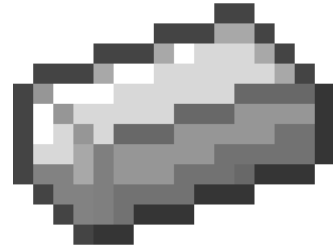
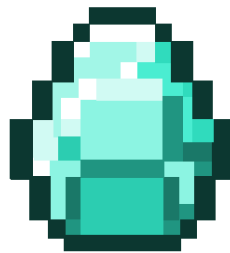
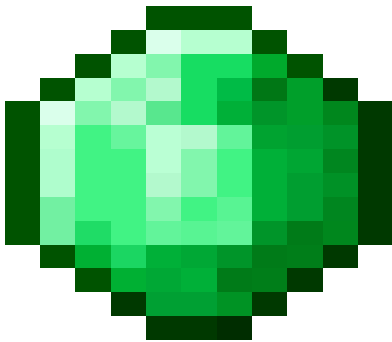
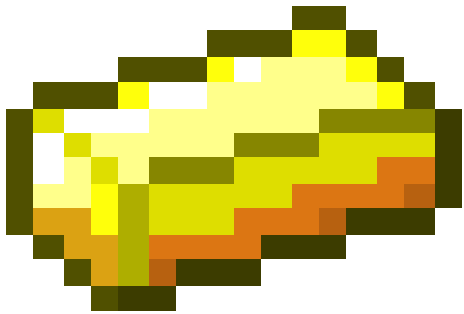
Coal and charcoal are
obtained from...



Coal is obtained from the decomposition of terrestrial plants.

Charcoal is made out from the burning wood with not air.

Gold, emerald, diamond
and iron are obtained
from...



Rivers, mining and some rocks.

Names: _____ Date: _____

Standard: Associate a picture according with its written description.

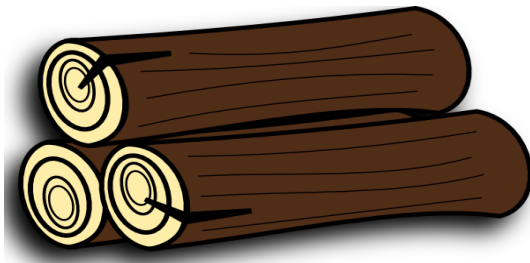


Reading

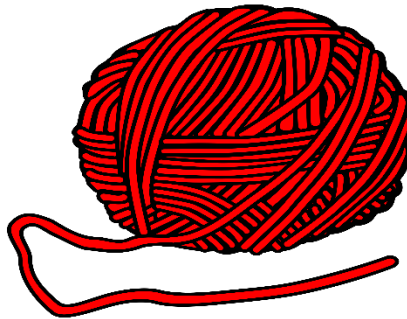


Instructions: Read the description below and write A, B, C,D, E or F to the corresponding natural material above.

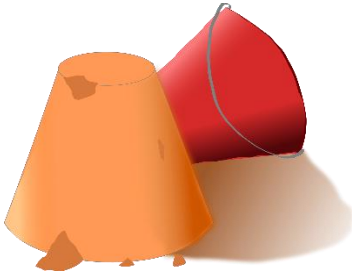
A



B



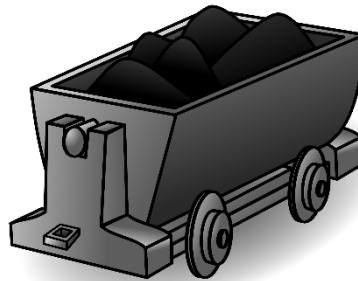
C



D



E



F

1. It is dug out from underground mines. We use it to keep our power stations running and providing us with electricity. (**E**)
2. It comes from animal skins. It is very useful for making hard-wearing clothes and shoes.
()
3. It is very useful to us. It can be cut into different shapes. It is hard wearing. It is abundant (easy to get at). ()
4. It is used to make drinking glasses, mirrors and shop windows. ()
5. It is used to make money like coins ()
6. We can find it digging underground mines to use it as jewelry ()

Names: _____

Date: _____

Let's go to play and explore Minecraft!

Standard: I write about topics that are interesting to me



Writing

Instructions: Explore your world from Minecraft and take notes about what you see. Write all the information following the chart below.

Biome Type: Which biome can you see? Savanna, jungle, forest, ocean, desert, tundra.	
What is the weather like? The weather is hot, cold or warm?	
Type of animals(Mammals, amphibians, birds, etc)	
Raw materials(wood,stone,gold,coal,etc)	



Remember this is teamwork. Help your partner and be patient

Task 5: Raw materials and manufactured materials

Aims

To learn new vocabulary and use it in short sentences.

To classify raw and manufactured materials according to their previous knowledge.

To organized a sequence of events according to the right order.

To use proper grammatical structures and patterns of frequent use.

Introduction

“Every day we use different products made from different materials. The chair you are sitting on is made of a material called wood or plastic. Wood is made out from a tree. Wood comes from a natural resource. It can be used as a raw material by humans to make furniture”. Taken from:

<http://www.thunderboltkids.co.za/Grade4/02-matter-and-materials/chapter2.html>

New vocabulary

- | | |
|----------------|--------------|
| • Raw | • Man-made |
| • Mill | • Plantation |
| • Natural | • Wood fibre |
| • Harvest | • Pulp |
| • Manufactured | • Clay |
| • Landfill | |

The teacher starts the class telling students the topic for the day (Raw and manufactured materials). After this the teacher asks them what do they think the word “raw” means?. If no one answers the question, the teacher helps them to remember last class by showing them the power point presentation about raw materials found in Minecraft. So, once they understand what raw materials means the teacher gives them a brief explanation.

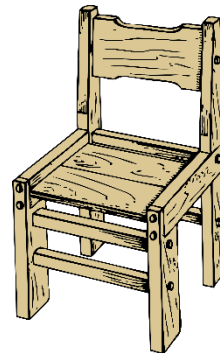
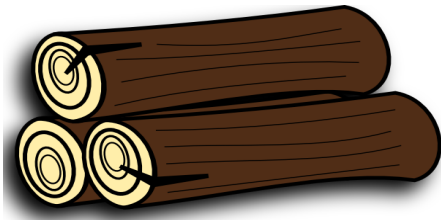
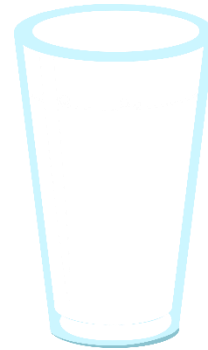
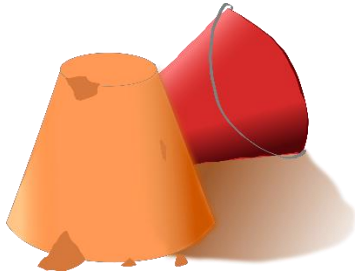
For example, when you see vegetables or meat that has not been cooked yet it means it is raw material. This is when the material is in its natural state. It has not been processed yet. But when you cook the meat and vegetable it has been manufactured by you. Because it has a process. Another example: You are sitting right now on a chair, where do you think that chair comes from? It comes from a tree. The chair you are sitting on is made of some material called wood or plastic. Wood comes from a natural resource. It can be used as a raw material by humans to make furniture.

The teacher can use images to help the explanation.

Raw Material

Process

Manufactured material



Having this clear, students make groups of four and the teacher gives each group a question using Minecraft as resource.

The teacher explains that each group will receive a piece of paper where there is a question and Minecraft will be the protagonist on this question.

Group #1

Imagine you have a sheep in your farm of Minecraft, sheep are farmed for their wool. Wool is a raw material, but it is processed to make a manufactured material. What things are made from wool?

Group # 2

Imagine you have a lot of trees around you in your Minecraft world. Trees are cut to take out wood. Wood is a raw material, but it is processed to make a manufactured material. What things are made from wood?

Group # 3

Imagine you are in Minecraft and you find coal. Coals are obtained from mining. Coal is a raw material, but is processed to make a manufactured material. What things are made from coal?

Group # 4

Imagine you are in Minecraft and you find sand. Sand is obtained from rivers, lakes, volcanic tanks or smashing rocks. Sand is a raw material, but is processed to make a manufactured material. What things are made from sand?

Once the activity is finished, every group is going to socialize their answers to the class.

While-task

Students will play a game called “[Classifying materials into raw or manufactured](#)”. What they have to do is to classify each material or image taken from Minecraft putting a thick in the right column.

Paper Process

The teachers starts this section asking students where do they think the paper is obtained? after giving the answer, the teacher asks them if they know what kind of trees are used to make paper. So if they do not know, the teacher explains that the main types of trees used to make paper are the Eucalyptus (gum trees) and Pine trees. The teachers makes a little pause making reference to Minecraft explaining that in Minecraft we can obtain the paper from sugar cane too. The teachers shows them a short video that explains this process in Minecraft.

<https://www.youtube.com/watch?v=jL-APuZ8Eik>

After this, the teacher explains the importance of the paper in our lives. [Can you imagine a world without paper? There would be no books, newspapers, magazines or even toilet paper.](#) Then the teacher asks them how paper is made. The teacher shows them a video as example. <https://www.youtube.com/watch?v=7IP0Ch1Va44>

Next, students make groups of four and then they receive a diagram where explains the papermaking process. Students have to observe how the process is. So, teacher asks them who can explain the process only by watching the images. After this the teacher asks each group to arrange the order of process in the right way. The first group in doing it correctly will be the winner.

Post task

Retaking what they learn during this lesson in pairs they are going to make a short exercise about present simple and past simple. The teacher writes on the board the next exercise:

1. Chose any word below. Write 5 sentences using it is obtained from and it was made out of using the following materials.

Paper, wood, glass, fuel, pants, jacket, stone, sand, coal, towel.

Example: *The leather is obtained from the sheep*

The boat was made out of wood

The gold is obtained from mines

Names: _____

Date: _____

Standard: Associate a picture with its written description.



Speaking



Instructions: Classify the objects into one of the groups, raw or manufactured material, by placing a tick in the right column

Object	Raw Material	Manufactured material
		
		
		

Paper is made from the wood and plant fibre from trees growing in plantations all over the world.



A tree being
planted



A plantation of
trees for making
paper.

Names:

Date:

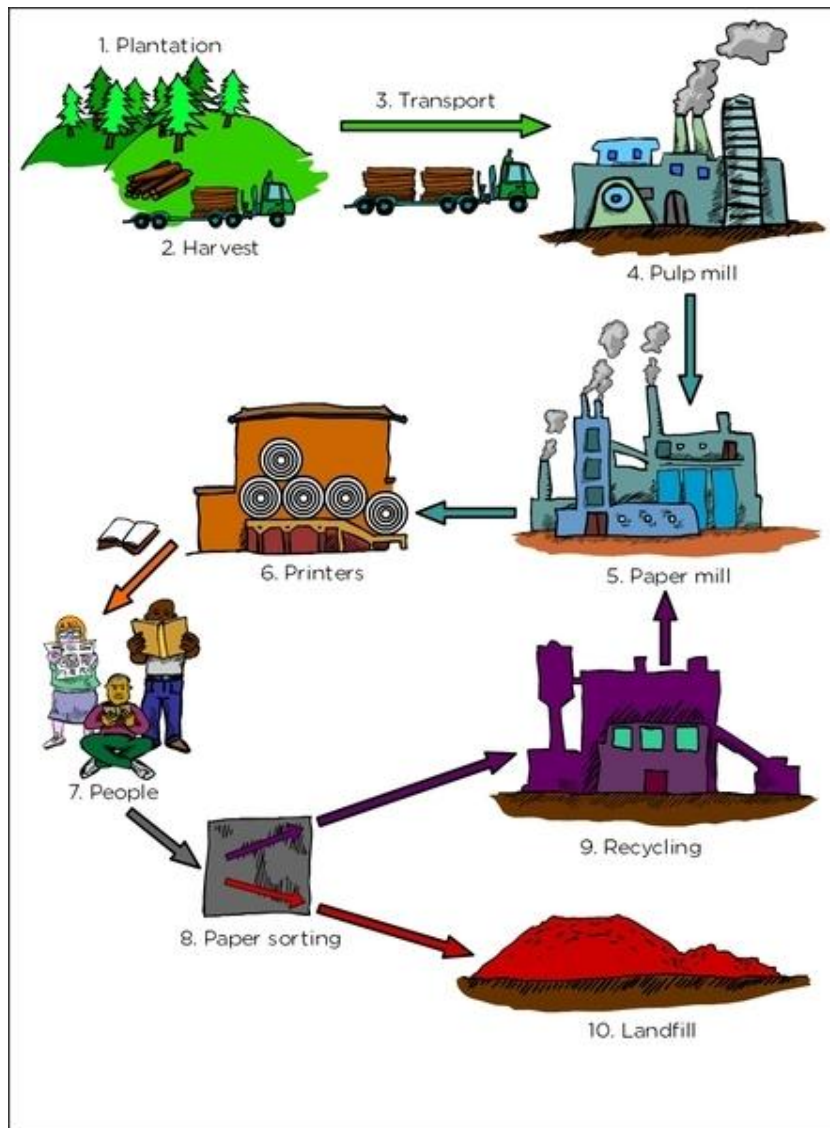


Reading



Standard: Identify actions in a short sequence of events.

Instructions: Read through the diagram and arrange papermaking process in the correct order.



Taken from: <http://www.thunderboltkids.co.za/Grade4/02-matter-and-materials/chapter2.html>

A. Chips go into the pulp mill.

B. Wood logs are transported by trucks.

- C. Pulp flows to the paper mill.
- D. Paper is transported to buyers who make other paper products.
- E. The pressed and dried pulp is rolled or cut into sheets as paper.
- F. Wood is harvested from trees growing in a plantation.
- G. Pulp is washed, bleached and cleaned and dried

Anexo Consentimiento informado

Estimado padre/madre de familia.

Soy estudiante de la Universidad del Valle en el programa de Licenciatura en Lenguas Extranjeras (Inglés-francés) cursando décimo semestre y estoy llevando a cabo mi proyecto de grado que consiste básicamente en *la importancia que tiene los videojuegos como herramienta didáctica para el aprendizaje de una lengua extranjera en los estudiantes de nivel A.1.2 de cursos extracurriculares de la Escuela de Ciencias del Lenguaje en la Universidad del Valle*. El objetivo de este estudio es *implementar el videojuego **Minecraft** en el aprendizaje de la lengua extranjera y otras áreas como son las ciencias naturales y la concientización del cuidado del medio ambiente. Además de esto, analizar el impacto que este tiene dentro de la educación como recurso tecnológico*. Solicito su autorización para que su hijo(a) participe voluntariamente en este proyecto.

El proyecto consistirá en recoger información a partir de los resultados obtenidos en la implementación del videojuego Minecraft para la enseñanza de la lengua extranjera (Inglés). Durante este proceso será indispensable contar con el apoyo de los padres para que sus niños traigan con ellos sus tablets o computadoras portátiles, si los tienen, para la instalación del juego y usarlo durante algunas sesiones de las clases. Durante este proceso recogeré información de las actividades de su hijo(a) relacionadas con la implementación de secuencias didácticas que involucren el uso de este juego. La información recogida tendrá un carácter confidencial y anónima.

La participación es voluntaria Usted y su hijo(a) tienen el derecho de retirar el consentimiento para la participación en cualquier momento. El proyecto no conlleva ningún riesgo ni recibe ningún beneficio. No recibirá ninguna compensación por participar. Si tiene alguna pregunta sobre este proyecto de grado se puede comunicar con **Daniela Rivas Betancourth** al 3187328570 o al correo electrónico **dani-jb22@hotmail.com** o con mi director de trabajo de grado **Hugo Areiza** al 3146412495 o al correo electrónico **hugo.areiza@correounivalle.edu.co**

Si desea que su hijo(a) participe, favor de llenar el talonario de autorización y devolverlo a el profesor del estudiante

Firma:

Autorización

He leído el procedimiento descrito arriba. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi hijo(a) _____ participe en el desarrollo de este proyecto de **Daniela Rivas Betancourth** sobre los videojuegos como herramienta didáctica para el aprendizaje de una lengua extranjera en los estudiantes de nivel A.1.2 de cursos extracurriculares de la Escuela de Ciencias del Lenguaje en la Universidad del Valle. He recibido copia de este procedimiento.

Nombre del padre de familia: _____ Nombre del niño(a): _____

Teléfono fijo: _____ Teléfono celular: _____

Correo electrónico: _____

Fecha: _____

Anexo English Class Survey

Name: _____

Date: _____

Grade: _____

Estimado estudiante

Con esta encuesta pretendo conocer sus necesidades, gustos y expectativas que tienen frente a la clase de inglés. Así poder tener una idea clara de cómo implementar y organizar los contenidos apropiados para las clases siguientes.

Yo Daniela Rivas Betancourth estudiante de licenciaturas en lenguas extranjeras Inglés y Francés de la Universidad del Valle, deseo acompañarlos y trabajar junto a ustedes de manera pertinente y efectiva. Así pues, los invito a contestar seriamente las siguientes preguntas, Por favor recuerde que su aporte es muy valioso. Es importante responder las preguntas cabal y honestamente.
¡Gracias!

Propósito: Identificar las fortalezas y debilidades de los estudiantes con el inglés y poder así llevar a cabo la implementación del videojuego de acuerdo con los resultados obtenidos teniendo en cuenta sus expectativas e interés frente al curso.

1. ¿Es importante para Ud. el inglés?

SI NO

¿Por qué?

2. Aprender el idioma inglés le parece:

- Aburrido Interesante
- Fácil Difícil

3. Consideras que para aprender el inglés es Ud.

- Muy bueno Bueno
- Regular Me cuesta trabajo

4. En su opinión, ¿Qué es más importante aprender en la clase de inglés?

- Hablar
- Leer
- Escribir
- Escuchar

5. ¿Qué habilidad o componente considera que ha desarrollado más a lo largo de su aprendizaje del inglés?

- Escuchar
- Hablar
- Leer
- Escribir

6. En su opinión, ¿En qué habilidad lingüística o componente encuentra Ud. mayor dificultad?

- Hablar
- Leer
- Escribir
- Escuchar

7. ¿Qué tipo de materiales espera Ud. sean utilizados para el desarrollo de las clases de inglés?

- Texto guía
- Videos

- Ayudas tecnológicas (videojuegos, tablets computadores)
- Historias
- Artículos
- Otros (Cuales)

10. De qué manera le gustaría trabajar durante las clases de inglés:

- Actividades individuales
- Actividades para realizar en parejas
- Actividades para trabajo en grupo
- Actividades para realizar dentro del salón de clase
- Actividades para realizar en casa (tareas)

11. Me gustaría ser evaluado mediante: Exámenes

- Quizes
- Actividades orales (Exposiciones)
- Actividades extra clase
- Otras (Cuales)

12. ¿Te gustan los videojuegos?

13. ¿Qué videojuegos has jugado? Haga una lista de por lo menos 5 videojuegos

14. ¿Te gustaría aprender el idioma inglés por medio de videojuegos?

Si No

¿porque?

Entrevista final**Encuesta videojuego Minecraft**

Con el objetivo de evaluar el desempeño y la eficacia de la aplicación del videojuego minecraft en el salón de clase, se pretende realizar una pequeña encuesta a los estudiantes para poder así tener una perspectiva más clara.

1. ¿Cómo evalúas la experiencia aprendiendo inglés a través de Minecraft?
2. ¿Qué te gustó más?
3. ¿Que no te gusto?
4. ¿que hizo falta?
5. ¿Cómo te pareció trabajar en equipo?
6. ¿Qué aprendiste en las clases con Minecraft?